Verwenden von
ADOBE® PREMIERE® PRO CS4

Adobe

Letzte Aktualisierung 9.11.2009

© 2009 Adobe Systems Incorporated and its licensors. All rights reserved.

Adobe® Premiere® Pro CS4 für Windows® und Mac OS benutzen

This user guide is protected under copyright law, furnished for informational use only, is subject to change without notice, and should not be construed as a commitment by Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in the informational content contained in this guide.

This user guide is licensed for use under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial 3.0 License. This License allows users to copy, distribute, and transmit the user guide for noncommercial purposes only so long as (1) proper attribution to Adobe is given as the owner of the user guide; and (2) any reuse or distribution of the user guide contains a notice that use of the user guide is governed by these terms. The best way to provide notice is to include the following link. To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/

Adobe, the Adobe logo, Adobe Audition, Adobe OnLocation, Adobe Premiere, Acrobat, After Effects, Creative Suite, Encore, Flash, Illustrator, Lightroom, Photoshop, PostScript, Reader, Soundbooth, and Version Cue are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

OpenType, Microsoft, and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Macintosh and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Updated Information/Additional Third Party Code Information available at http://www.adobe.com/go/thirdparty.

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and Thomson Multimedia (http://www.mp3licensing.com).

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (http://www.apache.org/).

This Program was written with MacApp®: ©1985-1988 Apple Inc. APPLE INC. MAKES NO WARRANTIES WHATSOEVER, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, REGARDING THIS PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES WITH RESPECT TO ITS MERCHANTABILITY OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. The MacApp software is proprietary to Apple Inc. and is licensed to Adobe for distribution only for use in combination with Adobe Premiere.

Speech compression and decompression technology licensed from Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com)

Video in Flash Player is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. http://www.on2.com

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (http://www.opensymphony.com/).

Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

Notice to U.S. Government end users: The Software and Documentation are “Commercial Items,” as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of “Commercial Computer Software” and “Commercial Computer Software Documentation,” as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Inhalt

Kapitel 1: Ressourcen

Installation, Aktivierung und Registrierung 1
Hilfe und Support 2
Dienste, Downloads und Extras 3
Neue Funktionen 5

Kapitel 2: Benutzeroberfläche

Ändern von Arbeitsbereichen 7
Werkzeuge, Clipdetails und Menüs 13
Voreinstellungen 16

Kapitel 3: Workflows und System-Setup

Grundlegender Arbeitsablauf 21
24p-Arbeitsablauf 27
Dateibasierte Arbeitsabläufe 27
Workflow für DVD oder Blu-Ray Disc 28
Pro Tools-Workflow 29
SWF-Workflow 29
Plattformübergreifender Arbeitsablauf 30
Anwendungsübergreifende Arbeitsabläufe 31
Adobe Dynamic Link 39
Metadaten-Workflow 44
Einrichten Ihres Systems 45

Kapitel 4: Projekt-Setup

Projekte erstellen und verändern 54
Seitenverhältnis 57

Kapitel 5: Aufnehmen, Digitalisieren und Importieren

Aufnahme und Digitalisierung 64
Erfassen von DV- oder HDV-Video 75
Aufnehmen von HD-Video 76
Digitalisieren von analogen Videodaten 76
Erfassen von Inhalten für DVD 78
Batchaufnahme und Neuaufnahme 79
Timecode 88
Übertragen und Importieren von Dateien 93
Importieren von Assets aus bandlosen Formaten 101
Importieren von Standbildern 104
Importieren von digitalen Audiodaten 107
Importieren von Sequenzen, Cliplisten, Bibliotheken und Kompositionen 109
Importieren von XML-Projektdateien aus Final Cut Pro 111

Kapitel 6: Verwalten von Assets

Anpassen des Projektfensters ... 116
Organisieren von Assets im Projektfenster ... 120
Verwalten von Metadaten ... 126

Kapitel 7: Überwachen von Assets

Quellmonitor und Programmonitor ... 133
Wiedergeben von Assets ... 138
Wellenform-Monitore und Vektorbereich ... 141
Referenzmonitor ... 145

Kapitel 8: Bearbeiten von Sequenzen und Clips

Sequenzen erstellen und verändern ... 147
Multi-Kamera-Sequenzen ... 166
Benutzen mehrerer Sequenzen ... 170
Erstellen von Clips ... 173
Ändern von Clip-Eigenschaften mit „Filmmaterial interpretieren“ ... 176
Erzeugen von Spezialclips (synthetisch) ... 176
Hinzufügen von Clips zu Sequenzen ... 178
Zuschneiden von Clips ... 189
Arbeiten mit Clips in einer Sequenz ... 200
Neu anordnen von Clips in einer Sequenz ... 204
Rendern und Vorabanzeigen von Sequenzen ... 209
Korrigieren von Fehlern ... 215
Marken ... 216

Kapitel 9: Bearbeiten von Audio

Arbeiten mit Audio ... 222
Arbeiten mit Clips, Kanälen und Spuren ... 229
Audiobearbeitung in einem Schnittfenster ... 236
Aufnehmen von Audiodaten ... 239
Anpassen von Audiopegeln ... 244
Audioüberblendungen ... 249
Anwenden von Effekten auf Audiodaten ... 250
Aufnehmen von Audiomischungen ... 254
Tonschwenk und Balanceregelung ... 257
Erweiterte Mischoptionen ... 261
Bearbeiten von Audio in Adobe Soundbooth ... 265
Bearbeiten von Audiodaten in Adobe Audition ... 266

Kapitel 10: Betiteln

Erstellen von Titeln ... 268
Erstellen beliebter Titeltypen ... 273
Hinzufügen von Text zu Titeln ... 274
Hinzufügen von Formen und Bildern ... 280
Arbeiten mit Text und Objekten in Titeln ... 285
Hinzufügen von Füllungen, Strichen oder Schatten in Titeln ... 288

Arbeiten mit Stilen ... 293
Erstellen rollender und kriechender Titel ... 296

Kapitel 11: Effekte und Überblendungen
Arbeiten mit Effekten ... 298
Anwenden, Entfernen und Organisieren von Effekten ... 302
Anpassen von Effekten ... 305
Anpassen von Effektvorgaben ... 309
Erstellen allgemeiner Effekte ... 312
Bewegung ... 313
Ändern der Clipdauer, -geschwindigkeit und des Zeilensprungs für Clips ... 321
Farbkorrektur ... 334
Spezielle Farb- und Luminanzanpassungen ... 350
Übersicht ... 356
Anwenden von Überblendungen ... 359
Feinabstimmen von Überblendungen ... 362
Anpassen von Überblendungen ... 367
Info über die Effektreferenz ... 368
Audioeffekte ... 370
Audio-Crossfade-Überblendungen ... 379
Anpassen von Effekten ... 380
Die Effekte „Weich- und Scharfzeichnen“ ... 383
Kanalfiltereffekte ... 386
Farbkorrektureffekte ... 389
Verzerrungsfiltereffekte ... 404
GPU-Effekte (nur Windows) ... 409
Effekte unter „Generieren“ ... 410
Bildsteuerungseffekte ... 418
Keying-Effekte ... 419
Effekte unter „Störung und Körnung“ ... 425
Perspektiveffekte ... 427
Rendern von Effekten ... 430
Stilisierungseffekte ... 430
Zeiteffekte ... 435
Transformierungseffekte ... 438
Überblendungseffekte ... 439
Effekte unter „Dienstprogramm“ ... 441
Videoeffekte ... 442
Videoblendenüberblendungen ... 443

Kapitel 12: Animation
Animieren von Effekten ... 444
Hinzufügen, Navigieren und Einrichten von Keyframes ... 449
Verschieben und Kopieren von Keyframes ... 455
Steuern von Effektänderungen mithilfe der Keyframe-Interpolation ... 457

Kapitel 13: Zusammenstellungen
Zusammenstellen von Videos ... 462
Transparenz (Masken, Alphakanäle) ... 465
Erzeugen von Transparenz und Vollfarben durch Keys und Masken ... 467

Kapitel 14: Exportieren
Grundlagen des Exportierens ... 476
Adobe Media Encoder ... 484
Von Adobe Premiere Pro direkt exportierte Formate ... 497
Exportieren bearbeitbarer Film- und Audiodateien ... 497
Exportieren von OMF-Dateien für Pro Tools ... 500
Exportieren von HD- und HDV-Sequenzen ... 503
Exportieren von Standbildern und Standbildsequenzen ... 503
Exportieren von PDFs für Kommentare ... 505
Exportieren auf DVD, Blu-ray-Disc oder CD ... 507
Exportieren von Projekten für andere Anwendungen oder zur Archivierung ... 510
Exportieren auf Videoband oder Film ... 515
Exportieren für das Web ... 518
Exportieren auf iPods, Mobiltelefone, PSPs und andere mobile Geräte ... 524
Exportieren von XMP-Metadaten ... 527

Kapitel 15: Tastaturbefehle
Suchen und Anpassen von Tastaturbefehlen ... 528
Standardtastaturbefehle ... 530

Index ... 539

Kapitel 1: Ressourcen

Bevor Sie mit der Arbeit mit der Software beginnen, nehmen Sie sich einen Moment Zeit zum Lesen der Übersicht über die Aktivierung und die zahlreichen Ressourcen, die den Benutzern zur Verfügung stehen. Verfügbar sind Lehrvideos, Zusatzmodule, Vorlagen, Benutzer-Communities, Seminare, Lernprogramme, RSS-Feeds u. v. m. Lesen Sie dann das Kapitel „Einrichten Ihres Systems“, um sicherzustellen, dass die Hardware ordnungsgemäß angeschlossen ist und Sie Adobe® Premiere® Pro CS4 voll nutzen können.

Installation, Aktivierung und Registrierung

Überprüfen Sie vor der Installation von Adobe® Premiere® Pro die Systemanforderungen und -empfehlungen in der Datei „Bitte lesen“. Die Infodatei befindet sich auf dem Installationsdatenträger sowie im Adobe Premiere Pro-Support-Bereich der Adobe-Website.

Installieren der Software

1 Beenden Sie alle Anwendungen, die auf dem Computer ausgeführt werden.

2 Legen Sie den Installationsdatenträger in das DVD-Laufwerk ein und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Hinweis: *Einige Funktionen, die auf einer von Drittanbietern lizenzierten Software basieren, sind in der kostenlosen Testversion von Adobe Premiere Pro nicht verfügbar. Einige Codecs zum Kodieren des MPEG-Formats sind beispielsweise nur in der Vollversion der Adobe Premiere Pro-Software enthalten. Weitere Informationen zur Testversion erhalten Sie unter Testversion herunterladen*

Installationshilfe

Für Hilfe bei Installationsproblemen wenden Sie sich an das Installation Support Center unter www.adobe.com/go/cs4install_de.

Lizenzaktivierung

Während des Installationsverfahrens stellt die Adobe-Software eine Verbindung zu Adobe her, um die Lizenzaktivierung abzuschließen. Bei diesem Vorgang werden keine personenbezogenen Daten übermittelt. Weitere Informationen zur Produktaktivierung finden Sie unter www.adobe.com/go/activation_de auf der Website von Adobe.

Bei einer Einzelbenutzerlizenz werden zwei Computer für die Aktivierung unterstützt. Sie können das Produkt beispielsweise auf einem Desktop-Computer im Büro und einem Laptop-Computer zu Hause installieren. Wenn Sie die Software auf einem dritten Computer installieren möchten, deaktivieren Sie sie zunächst auf einem der beiden anderen Computer. Wählen Sie „Hilfe“ > „Deaktivieren“.

Registrierung

Registrieren Sie das Produkt, damit Sie Installationssupport und andere Dienste nutzen können sowie über Updates benachrichtigt werden.

❖ Befolgen Sie zum Registrieren die Anweisungen im Fenster „Registrierung“, das nach dem Installieren der Software angezeigt wird.

Wenn Sie die Registrierung verschieben, können Sie sie später jederzeit über „Hilfe“ > „Registrierung“ durchführen.

Adobe Product Improvement Program

Nachdem Sie die Adobe-Software einige Male verwendet haben, wird u. U. ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie gefragt werden, ob Sie am Adobe-Produktverbesserungsprogramm teilnehmen möchten.

Wenn Sie sich zur Teilnahme entschließen, werden Daten zur Verwendung der Adobe-Software an Adobe gesendet. Es werden keine personenbezogenen Daten aufgezeichnet oder übermittelt. Das Adobe-Produktverbesserungsprogramm erfasst ausschließlich Informationen zu den Funktionen und Tools, die Sie in der Software verwenden, und darüber, wie oft Sie diese verwenden.

Sie können dem Programm jederzeit beitreten bzw. die Teilnahme am Programm beenden.

- Um teilzunehmen, wählen Sie „Hilfe“ > „Adobe Product Improvement Program“ und klicken Sie dann auf die Option „Ja, teilnehmen“.
- Wenn Sie die Teilnahme beenden möchten, wählen Sie „Hilfe“ > „Adobe Product Improvement Program“ und klicken Sie dann auf „Nein, danke“.

Bitte-lesen-Datei

Öffnen Sie die Datei. Darin finden Sie u. a. zu folgenden Themen wichtige Informationen:

- Systemanforderungen
- Installation (und Deinstallation der Software)
- Aktivierung und Registrierung
- Schriftinstallation
- Fehlerbehebung
- Kundendienst
- Impressum

Hilfe und Support

Community-Hilfe

Kommentare anderer Benutzer helfen Ihnen, die geeignete Antwort zu finden.

Die Community-Hilfe zieht eine Reihe von Ressourcen heran, unter anderem:

- Videos, Lehrgänge, Tipps und Techniken, Blogs, Artikel und Beispiele für Designer und Entwickler.

- Weitere Inhalte auf adobe.com umfassen Knowledgebase-Artikel, Downloads und Updates, die Developer Connection und vieles mehr.

Die Sites, die von der Standardsuch-Engine der Community-Hilfe durchsucht werden, werden von Adobe und Adobe Community-Experten manuell ausgewählt und geprüft.

Weitere Informationen zum Verwenden der Community-Hilfe finden Sie unter http://help.adobe.com/en_US/CommunityHelp/.

Eine Videoübersicht zur Community-Hilfe finden Sie unter www.adobe.com/go/lrvid4117_xp_de.

Produkthilfe

Es gibt zwei Orte, von denen Sie eine PDF-Datei der vollständigen Produkthilfe herunterladen können:

- Die Hilfe- und Supportseite des Produkts (obere rechte Ecke der Seite)

Weitere Informationen zum Zugreifen auf die Produkthilfe finden Sie unter http://help.adobe.com/en_US/CommunityHelp/.

❖ Wählen Sie im Menü des Verbindungenbedienfelds den Eintrag „Offline-Optionen“.

Support-Ressourcen

Auf der Support-Website von Adobe unter www.adobe.com/de/support finden Sie Informationen zu kostenlosen und kostenpflichtigen Support-Angeboten.

Dienste, Downloads und Extras

Sie können Ihr Produkt durch Integration vielfältiger Dienste, Zusatzmodule und Erweiterungen ausbauen. Zudem haben Sie die Möglichkeit, Muster und andere Elemente herunterzuladen, die Ihnen die Arbeit erleichtern können.

Mit diesen Funktionen können Sie an der Community teilhaben, mit anderen Benutzern zusammenarbeiten und so Ihre Adobe-Tools noch optimaler nutzen. Die Dienste lassen sich nahtlos in Desktop-Anwendungen integrieren, sodass Sie bestehende Arbeitsabläufe damit schnell optimieren können. Manche Services bieten auch im Offline-Modus volle oder beschränkte Funktionalität.

Welche Dienste verfügbar sind, erfahren Sie auf adobe.com. Einige Anwendungen der Creative Suite 4 umfassen die folgenden Dienste:

Kuler™-Bedienfeld Adobe® ConnectNow Zusammenarbeiten mit Teams an unterschiedlichen Standorten per Web durch Austausch von Sprachinformationen, Daten und Multimediainhalten.

Resource Central Unmittelbares Zugreifen auf Lernprogramme, Beispieldateien und Erweiterungen für Digitalvideoanwendungen von Adobe.

Weitere Informationen zum Verwalten Ihrer Dienste finden Sie auf der Adobe-Website unter www.adobe.com/go/learn_creativeservices_de.

Adobe Exchange

Besuchen Sie Adobe Exchange unter www.adobe.com/go/exchange_de, um Beispiele sowie Tausende Zusatzmodule und Erweiterungen von Adobe und Drittentwicklern herunterzuladen. Mit diesen Zusatzmodulen und Erweiterungen können Sie u. a. Aufgaben automatisieren, Workflows anpassen und professionelle Spezialeffekte erzeugen.

Adobe-Downloads

Besuchen Sie www.adobe.com/go/downloads_de, wenn Sie kostenlose Updates, Probeversionen und andere nützliche Software suchen.

Adobe Labs

Auf der Seite der Adobe Labs unter www.adobe.com/go/labs_de können Sie neue und sich entwickelnde Technologien und Produkte von Adobe ausprobieren. In den Adobe Labs sind z. B. die folgenden Ressourcen verfügbar:

- Prerelease-Software und -Technologien
- Codebeispiele und bewährte Verfahren, die die Einarbeitung beschleunigen
- Frühe Versionen von Produkt- und technischen Dokumentationen
- Foren, Wikis und andere Ressourcen unterstützen die Interaktion mit gleichgesinnten Benutzern.

Die Adobe Labs ermöglichen eine kollaborative Software-Entwicklung. Durch diese Unterstützung sind Kunden schnell in der Lage, neue Produkte und Technologien produktiv einzusetzen. Die Adobe Labs bieten außerdem ein Forum für frühes Feedback. Anhand dieses Feedbacks erstellen die Entwicklungsteams von Adobe Software, die den Anforderungen und Erwartungen der Community entspricht.

Adobe TV

Auf Adobe TV unter http://tv.adobe.com/de finden Sie lehrreiche und inspirierende Videos.

Extras

Auf dem Installationsdatenträger finden Sie verschiedene Extras, mit denen Sie Ihre Adobe-Software optimal nutzen können. Einige Extras werden beim Setup auf Ihrem Computer installiert, andere stehen über den Datenträger zur Verfügung.

Wenn Sie sich die beim Setup installierten Extras ansehen möchten, öffnen Sie den Anwendungsordner auf Ihrem Computer.

- Windows®: *[Startlaufwerk]*\Programme\Adobe*[Adobe-Anwendung]*
- Mac OS®: *[Startlaufwerk]*/Programme/*[Adobe-Anwendung]*

Zum Anzeigen der Extras auf dem Datenträger öffnen Sie den Ordner „Zugaben“ im Ordner für Ihre Sprache. Beispiel:

- /Deutsch/Zugaben/

Neue Funktionen

Mit Adobe® Premiere® Pro CS4 werden zusammen mit ® OnLocation™ CS4 und Adobe® Encore® CS4 alle Schritte der Videoproduktion noch effizienter. Diese Anwendungen bieten Werkzeuge für jeden Schritt, von der Aufnahme vor Ort über die Nachbearbeitung bis hin zum Endprodukt. Sie können sowohl unter Windows als auch unter Mac OS ausgeführt werden. Im Folgenden finden Sie einen kurzen Überblick über die neuen Funktionen.

Neue Unterstützung von bandlosen Kameras Nutzen Sie die Effizienz bandloser Kameras. Bearbeiten Sie Dateien der aktuellsten bandlosen Formate nativ ohne Transkodierung oder Konvertierung. Zu diesen Formaten zählen u. a. AVCHD, P2 ´(inklusive dem AVC-I-Codecs) und XDCAM EX. Mit dem integrierten Media-Browser können Sie in Adobe Premiere Pro die Festplatten durchsuchen. Sie können Filmmaterial suchen und den Inhalt direkt in Ihr Adobe Premiere Pro-Projekt importieren.

Batchkodierung Sparen Sie Zeit, indem Sie die Vorgänge zum Erstellen mehrere kodierter Versionen des Inhalts mit der neuen Batchkodierfunktion automatisieren. Sie können eine beliebige Kombination aus Sequenzen und Clips als Quelle verwenden. Kodieren Sie die Daten in einer Vielzahl von Videoformaten, darunter FLV und F4V, Windows Media, MPEG-2, H.264, QuickTime usw. Optimieren Sie Ihre Produktivität, indem Sie weiterarbeiten, während die Dateien im Hintergrund kodiert werden.

Verbesserte Integration Die Integration von Adobe Premiere Pro, Adobe OnLocation, Encore, and Soundbooth™ ist besser als je zuvor, sodass durchgängige Workflows problemlos und effizient ablaufen. Mit Adobe Dynamic Link können Sie nahtlos zwischen Adobe Premiere Pro, Soundbooth, After Effects und Encore wechseln, ganz ohne Rendering. Auf diese Weise werden die Workflows beschleunigt und die Effizienz erhöht. Sparen Sie Renderingzeit, indem Sie native Photoshop® PSD-Dateien mit Videodaten und Transfermodi importieren, zusätzliche Effekte zusammen mit After Effects® verwenden und Videosequenzen ohne Kodierung in Encore importieren. Sie können in Adobe OnLocation komplette Aufnahmelisten direkt an Adobe Premiere Pro senden, einschließlich aller, während der Aufnahme protokollierten Metadaten. Exportieren Sie interaktive DVD-Elemente, die mit Encore erstellt wurden, als SWF-Dateien für die Online-Anzeige.

Verbesserte Bearbeitungseffizienz Arbeiten Sie mit leistungsstarken und flexiblen Bearbeitungsverbesserungen schneller. Adobe Premiere Pro umfasst mehr als 50 der am meisten geforderten Verbesserungen, durch die der Bearbeitungsworkflow noch effizienter wird. Wenden Sie Effekte auf mehrere Auswahlelemente an, rufen Sie Timecode-Informationen schneller ab, beschleunigen Sie die Arbeit im Schnittfenster mit neuen Tastaturbefehlen und nutzen Sie viele weitere Funktionen.

Sprachsuche Finden Sie schnell einen bestimmten Bereich der Aufnahme, indem Sie im Inhalt nach Stichwörtern suchen. Die Spracherkennungstechnologie von Adobe Premiere Pro konvertiert den Ton in eine Sprachtranskription und synchronisiert dieses mit dem Video. Sie können die gewünschte Stelle direkt aufrufen und sogar Videodaten basierend auf dem Skript zuschneiden.

Neuerungen und Verbesserungen in Adobe OnLocation CS4 Die jetzt plattformübergreifende Anwendung Adobe OnLocation™ CS4 ist nicht nur eine leistungsstarke Software für die Aufnahme direkt auf einen Datenträger, sondern dient auch zur Überwachung. Sie ermöglicht Ihnen, von Ihrer Videokamera qualitativ hochwertigere Ergebnisse zu erzielen. In der überarbeiten Benutzeroberfläche von Adobe OnLocation CS4 steht Ihnen eine Vielzahl leistungsstarker Produktionswerkzeuge zur Verfügung, mit denen Sie Aufnahmen besser und schneller erstellen und gleichzeitig Zeit und Kosten einsparen können. Verwalten Sie Aufnahmen und Takes mit der neuen Aufnahmeliste problemlos. Adobe OnLocation erstellt automatisch Metadaten, die den Workflow während der gesamten Produktion beschleunigen.

Vollständiger Metadaten-Workflow Verfolgen Sie Videometadaten problemlos über den gesamten Workflow hinweg. Importieren Sie Metadaten noch während der Aufnahme in Adobe OnLocation. Protokollieren Sie Clipinformationen direkt im Projektfenster. Die Benutzeroberfläche im Tabellenkalkulationsformat beschleunigt das Verfahren und verhindert, dass Sie die gleichen Informationen für jeden Clip in Adobe Premiere Pro neu eingeben müssen.

Anschließend können Sie beim Export die Metadaten für die Veröffentlichung im Web oder für die Verwendung in anderen Adobe-Anwendung weiterleiten.

Schnellere, anpassbare SWF-Dateiausgabe Erstellen Sie mit nur einem Klick mühelos SWF-Versionen von DVD- und Blu-ray-Datenträgerprojekten für das Internet, ohne eine andere Anwendung öffnen zu müssen. Sie können nun noch flexibler Inhalt erstellen, der mit Adobe Flash® Player kompatibel ist, einschließlich DVD-Interaktivität, Menüs, URL-Verknüpfungen und HTML-Vorlagen. Exportieren Sie unterschiedliche Videogrößen für FLV-Datei-Streaming oder progressiven Download, passen Sie das Erscheinungsbild von SWF-Datei-Playern an und reduzieren Sie die benötigte Zeit für die Kodierung von FLV-Dateien durch optimierte Kodierungseinstellungen in Adobe Media Encoder. Erstellen Sie neue Einnahmequellen basierend auf sicherem Streaming oder geschützten Download-Bereitstellungsmodellen.

Branchenführende Blu-ray-Disc-Ausgabe Erstellen Sie mit der in Adobe Premiere® Pro CS4 integrierten Software Adobe Encore CS4 High-Definition-Blue-ray-Discs mit erweiterten Popup-Menüs und Untertiteln.

Tausende von visuellen Effekten und Audioeffekten über Resource Central Erstellen Sie Video- und Audiomaterial mit zahlreichen Effekten, die über Adobe Resource Central verfügbar sind, oder passen Sie bereits vorhandenes Material damit an. Erhalten Sie Live-Zugriff auf ganz neue Inhalte und Neuigkeiten. Rufen Sie hilfreiche Lernprogramme und Schulungsmaterial ab, ohne den Workflow zu unterbrechen. (Internetverbindung erforderlich.)

Option „Maximale Render-Qualität“ Sie können das Rendering von Bewegungen, das Deinterlacing und die Skalierung von Videos verbessern. Wählen Sie hierzu in den Sequenzeinstellungen „Maximale Render-Qualität“ oder in den Exporteinstellungen „Maximale Render-Qualität“ aus.

Exportieren nach OMF für Pro Tools Exportieren Sie Audiodaten aus einer beliebigen Sequenz in eine OMF-Datei, um diese in DigiDesign Pro Tools zu optimieren.

Bearbeiten in Adobe Audition Sie können die Audiospuren einer Sequenz aus Adobe Premiere Pro direkt in Adobe Audition importieren, wo Ihnen zahlreiche Funktionen zum Bearbeiten und Optimieren der Audiodaten zur Verfügung stehen.

Verwandte Themen

www.adobe.com/go/lrvid4068_pr_de

Kapitel 2: Benutzeroberfläche

Dank der ähnlichen Benutzeroberflächen bei allen Video- und Audioprodukten von Adobe können Benutzer für Projekte leicht die jeweils geeignetste Anwendung für eine spezifische Aufgabe im Arbeitsablauf auswählen.

Ändern von Arbeitsbereichen

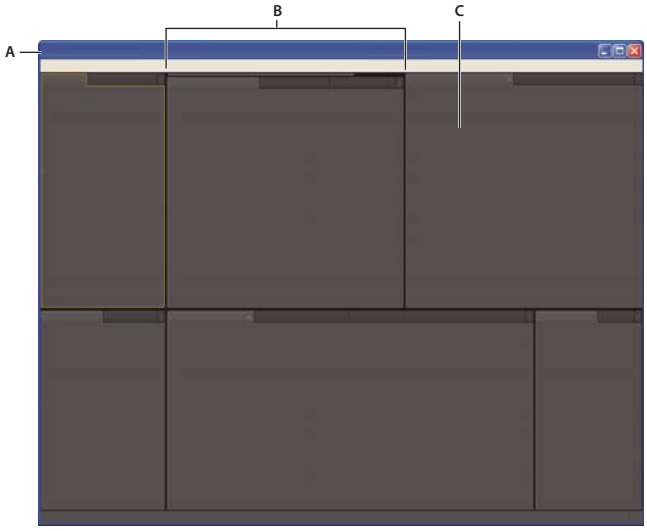
Wissenswertes zu Arbeitsbereichen

Die Video- und Audioanwendungen von Adobe haben einen einheitlichen, anpassbaren Arbeitsbereich. Jede Anwendung verfügt zwar über eigene Bedienfelder (wie z. B. den Projektbereich, das Metadatenbedienfeld, die Zeitleiste usw.), das Verschieben und Gruppieren der Bedienfelder erfolgt jedoch in allen Anwendungen auf die gleiche Weise.

Das Hauptfenster eines Programms ist das *Anwendungsfenster*. Die verschiedenen Bedienfelder in diesem Fenster sind in einem so genannten *Arbeitsbereich* angeordnet. Der Standardarbeitsbereich enthält Bedienfeldgruppen sowie separate Bedienfelder.

Sie passen den Arbeitsbereich an, indem Sie die Bedienfelder so anordnen, wie es Ihren spezifischen Anforderungen entspricht. Beim Anordnen der Bedienfelder wird die Größe der anderen Bedienfelder automatisch angepasst, damit alle Bedienfelder in das Fenster passen. Sie können mehrere benutzerdefinierte Arbeitsbereiche für unterschiedliche Aufgaben, z. B. für die Bearbeitung oder Vorschau, erstellen und speichern.

Mit schwebenden Fenstern kann ein Arbeitsbereich erstellt werden, der dem aus früheren Adobe-Anwendungen ähnelt. Es ist auch möglich, Bedienfelder auf diese Weise auf mehreren Monitoren zu platzieren.



Beispiel für einen Arbeitsbereich
***A.** Anwendungsfenster **B.** Gruppierte Bedienfelder **C.** Einzelnes Bedienfeld*

Wählen eines Arbeitsbereichs

Alle Video- und Audio-Anwendungen von Adobe enthalten mehrere vordefinierte Arbeitsbereiche, die das Layout der enthaltenen Bedienfelder für bestimmte Aufgaben optimieren. Wenn Sie einen dieser Arbeitsbereiche oder einen von Ihnen gespeicherten benutzerdefinierten Arbeitsbereich wählen, wird der aktuelle Arbeitsbereich entsprechend aktualisiert.

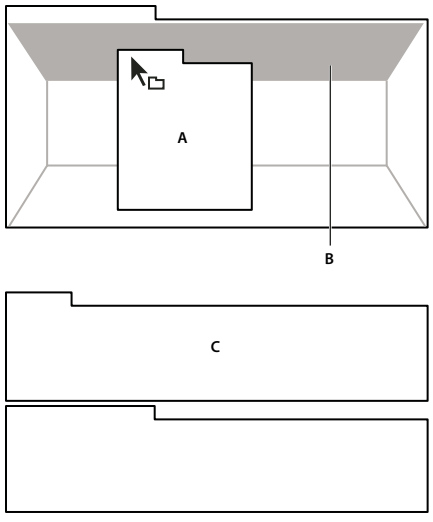
- Öffnen Sie das zu bearbeitende Projekt, wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ und klicken Sie dann auf den gewünschten Arbeitsbereich.

Angedockte, gruppierte und schwebende Bedienfelder

Sie können Bedienfelder andocken, sie in Gruppen organisieren und nicht angedockte Bedienfelder beliebig über dem Anwendungsfenster positionieren. Wenn Sie Bedienfelder verschieben, werden *Ablagebereiche* hervorgehoben, die als Ziele für die Bedienfelder verwendet werden können. Je nachdem, in welchen Ablagebereich Sie ein Bedienfeld ablegen, wird das Bedienfeld entweder an andere Bedienfelder angedockt oder oder mit anderen Bedienfeldern gruppiert.

Andockbereiche

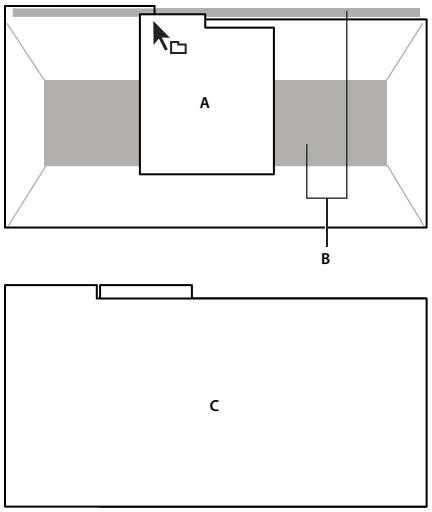
Andockbereiche befinden sich entlang der Ränder von Bedienfeldern, Gruppen oder Fenstern. Beim Andocken eines Bedienfelds wird das Bedienfeld neben der vorhandenen Gruppe eingefügt, wobei die Größe aller Gruppen entsprechend geändert wird, damit das neue Bedienfeld in den Bereich hineinpasst.



Ziehen eines Bedienfels (A) in einen Andockbereich (B), um es dort anzudocken (C)

Gruppierungsbereiche

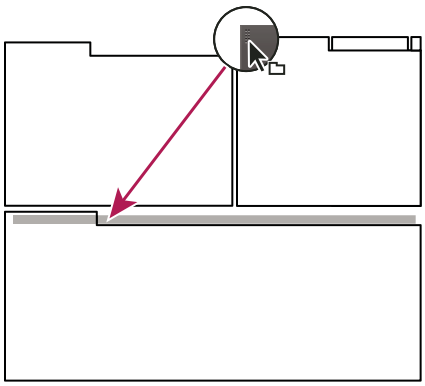
Gruppierungsbereiche befinden sich in der Mitte eines Bedienfelds oder einer Gruppe sowie entlang des Registerkartenbereichs eines Bedienfelds. Beim Ablegen von Bedienfeldern in diesem Bereich werden die Bedienfelder zu einer Gruppe zusammengefasst.



Ziehen eines Bedienfelds (A) in einen Gruppierungsbereich (B), um es mit vorhandenen Bedienfeldern zu gruppieren (C)

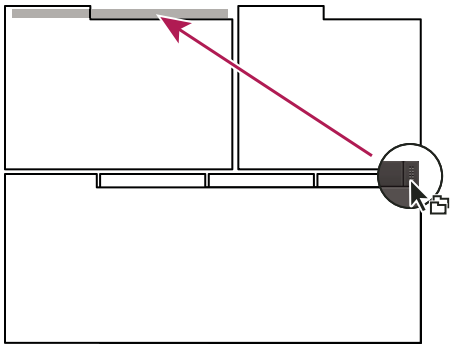
Andocken oder Gruppieren von Bedienfeldern

1. Wenn das anzudockende oder zu gruppierende Bedienfeld nicht sichtbar ist, wählen Sie es aus dem Menü „Fenster“ aus.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Um ein einzelnes Bedienfeld zu verschieben, ziehen Sie den Ziehpunkt oben links auf der Registerkarte des Bedienfelds auf den gewünschten Ablagebereich.



Den Ziehpunkt ziehen, um ein einzelnes Bedienfeld zu verschieben

   - Um eine gesamte Gruppe zu verschieben, ziehen Sie den Gruppenziehpunkt oben rechts auf den gewünschten Ablagebereich.



Den Gruppenziehpunkt ziehen, um eine gesamte Gruppe zu verschieben

Je nach Ablagebereich wird das Bedienfeld angedockt oder gruppiert.

Abdocken eines Bedienfelds in einem schwebenden Fenster

Wenn Sie ein Bedienfeld in einem frei verschiebbaren Fenster loslösen, können Sie Bedienfelder in das Fenster einfügen oder andere Änderungen vornehmen, ähnlich wie im Anwendungsfenster. Mit schwebenden Fenstern können Sie einen zweiten Monitor einsetzen oder einen Arbeitsbereich erstellen, der dem in früheren Versionen von Adobe-Anwendungen ähnelt.

❖ Aktivieren Sie das abzudockende Bedienfeld (wenn es nicht angezeigt wird, können Sie es im Menü „Fenster“ auswählen) und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie aus dem Bedienfeldmenü den Befehl zum Abdocken des Bedienfelds oder des Rahmens. Mit dem Befehl zum Abdocken des Rahmens wird die Bedienfeldgruppe abgedockt.
- Halten Sie beim Ziehen des Bedienfelds oder der Gruppe die Strg-Taste (Windows®) bzw. die Befehlstaste (Mac OS®) gedrückt. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Bedienfeld bzw. die Gruppe in einem neuen schwebenden Fenster angezeigt.
- Ziehen Sie das Bedienfeld bzw. die Gruppe aus dem Anwendungsfenster heraus. (Wenn das Anwendungsfenster maximiert ist, ziehen Sie das Bedienfeld auf die Windows-Taskleiste.)

Ändern der Größe von Bedienfeldgruppen

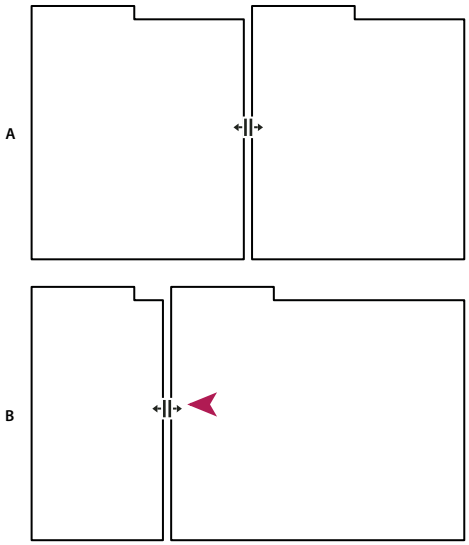
Wenn Sie den Mauszeiger über einer Trennlinie zwischen Bedienfeldgruppen positionieren, können Sie die Größe über die eingeblendeten Symbole anpassen. Wenn Sie diese Symbole ziehen, wird die Größe aller Gruppen an dieser Trennlinie angepasst. Ein Beispiel: Der Arbeitsbereich enthält drei vertikal angeordnete Bedienfeldgruppen. Wenn Sie die Trennlinie zwischen den beiden unteren Gruppen ziehen, wird deren Größe angepasst. Die Größe der oberen Gruppe wird nicht geändert.

Drücken Sie die Taste Ü, um ein Bedienfeld unterhalb des Mauszeigers schnell zu maximieren. Durch erneutes Drücken der Taste Ü wird die ursprüngliche Größe des Bedienfelds wiederhergestellt.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Größe entweder horizontal oder vertikal zu verändern, positionieren Sie den Mauszeiger zwischen zwei Bedienfeldgruppen. Der Zeiger wird zu einem Doppelpfeilzeiger ⇹.
- Um die Größe gleichzeitig in beide Richtungen anzupassen, positionieren Sie den Mauszeiger über einem Schnittpunkt von drei oder mehr Bedienfeldgruppen. Der Zeiger wird zu einem Vierfachpfeil ✣.

2 Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Bedienfeldgruppen auf die gewünschte Größe.



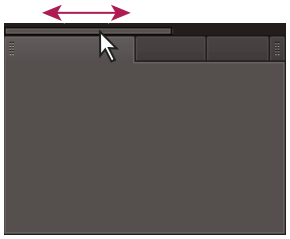
Ziehen der Trennlinie zwischen Bedienfeldgruppen zur horizontalen Anpassung der Größe
***A.** Ursprüngliche Gruppe mit Vergrößerungssymbol **B.** Gruppen nach der Größenänderung*

Öffnen, Schließen und Auswählen von Bedienfeldern

Selbst wenn ein Bedienfeld geöffnet ist, ist es u. U. nicht sichtbar, weil es unter einem anderen Bedienfeld verborgen ist. Wenn Sie im Menü „Fenster“ ein Bedienfeld wählen, wird dieses Bedienfeld in den Vordergrund geholt. Bei einer sehr schmalen Bedienfeldgruppe können Sie über eine Bildlaufleiste am oberen Rand auf alle Registerkarten für die Bedienfelder zugreifen.

Beim Schließen einer Bedienfeldgruppe im Anwendungsfenster wird die Größe der verbleibenden Gruppen an den frei werdenden Platz angepasst. Wenn Sie ein schwebendes Fenster schließen, werden die dazugehörigen Bedienfelder ebenfalls geschlossen.

- Um ein Bedienfeld zu öffnen oder zu schließen, wählen Sie es im Menü „Fenster“ aus.
- Um ein Bedienfeld oder Fenster zu schließen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Schließen“ .
- Um in einer schmalen Bedienfeldgruppe alle Registerkarten von Bedienfeldern zu sehen, ziehen Sie die horizontale Bildlaufleiste.



Ziehen der horizontalen Bildlaufleiste, um alle Bedienfelder in einer schmalen Bedienfeldgruppe zu sehen

Navigieren in Fenstern

Sie können Fenster mithilfe von Tastenkombinationen nacheinander aktivieren.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Sie aktivieren Fenster nacheinander im Uhrzeigersinn, indem Sie Strg + Umschalt + > (Windows) bzw. Befehl + Umschalt + > (Mac OS) drücken.

- Um Fenster nacheinander entgegen dem Uhrzeigersinn zu aktivieren, drücken Sie Strg + Umschalt + < (Windows) bzw. Befehl + Umschalt + < (Mac OS).

Anzeigen von Fenstern als Vollbild

Sie können jedes Fenster im Vollbildmodus anzeigen und dann wieder zur Normalansicht zurückkehren.

1. Wählen Sie das Fenster aus, das Sie im Vollbildmodus anzeigen möchten.
2. Drücken Sie die Accent Grave-Taste (`) oder die entsprechende Taste auf Ihrer Tastatur. In der Regel handelt es sich hierbei um die Taste neben der Zifferntaste 1. Häufig wird diese Taste auch als schließendes Anführungszeichen oder Tilde (~) bezeichnet.

Drücken Sie diese Taste erneut, um zur normalen Ansicht zurückzukehren.

Hinweis: *Wenn Adobe Premiere Pro auf einem Computer ohne englischsprachige Tastatur installiert ist, ist der Befehl „Frame maximieren oder wiederherstellen" möglicherweise einer anderen Taste zugeordnet. Die Taste für „Frame maximieren oder wiederherstellen" ist im Dialogfeld „Anpassung der Tastatur" aufgeführt. Rufen Sie dazu den Standardsatz für Adobe Premiere Pro auf. Wählen Sie dann im Menü die Option „Anwendung". Führen Sie einen Bildlauf durch, um nach der Hilfeüberschrift den Befehl „Frame maximieren oder wiederherstellen" zu finden.*

Verwandte Themen

„Suchen von Tastaturbefehlen" auf Seite 528

Speichern, Zurücksetzen oder Löschen von Arbeitsbereichen

Speichern eines benutzerdefinierten Arbeitsbereichs

Wenn Sie einen Arbeitsbereich anpassen, protokolliert die Anwendung Ihre Änderungen und speichert das letzte Layout. Um ein bestimmtes Layout wiederholt zu nutzen, können Sie Ihren benutzerdefinierten Arbeitsbereich speichern. Gespeicherte benutzerdefinierte Arbeitsbereiche werden im Menü „Arbeitsbereich" angezeigt, wo Sie sie jederzeit wieder aufrufen und zurücksetzen können.

- Ordnen Sie die Frames und Bedienfelder wie gewünscht an. Wählen Sie dann „Fenster" > „Arbeitsbereich" > „Neuer Arbeitsbereich". Geben Sie einen Namen für den Arbeitsbereich ein und klicken Sie auf „OK".

Hinweis: *Wenn ein mit einem benutzerdefinierten Arbeitsbereich gespeichertes Projekt auf einem anderen System geöffnet wird, sucht die Anwendung nach einem Arbeitsbereich mit dem entsprechenden Namen. Wird kein entsprechender Arbeitsbereich gefunden (oder stimmt die Monitorkonfiguration nicht überein), wird stattdessen der aktuelle lokale Arbeitsbereich verwendet.*

Zurücksetzen eines Arbeitsbereichs

Setzen Sie den aktuellen Arbeitsbereich zurück, um das ursprüngliche Layout der enthaltenen Bedienfelder wiederherzustellen.

- Wählen Sie „Fenster" > „Arbeitsbereich" > „*Bereichsname* zurücksetzen".

Löschen eines Arbeitsbereichs

1. Wählen Sie „Fenster" > „Arbeitsbereich" > „Arbeitsbereich löschen".
2. Wählen Sie den Arbeitsbereich aus, der gelöscht werden soll, und klicken Sie auf „OK".

   Hinweis: *Der momentan ausgewählte Arbeitsbereich kann nicht gelöscht werden.*

Arbeiten mit mehreren Monitoren

Setzen Sie bei Bedarf mehrere Monitore ein, um den verfügbaren Bildschirmplatz zu vergrößern. Wenn Sie mit mehreren Monitoren arbeiten, wird das Anwendungsfenster auf einem Monitor und das frei verschiebbare Fenster auf dem zweiten Monitor angezeigt. Die Monitorkonfigurationen werden im Arbeitsbereich gespeichert.

Verwandte Themen

„Angedockte, gruppierte und schwebende Bedienfelder“ auf Seite 8

Importieren eines Arbeitsbereichs mit einem Projekt

Arbeitsbereichsauswahlen und Anpassungen, die in einem Projekt vorgenommen wurden, werden in der Projektdatei gespeichert. Standardmäßig öffnet Adobe Premiere Pro Projekte im aktuellen Arbeitsbereich. Sie können ein Projekt stattdessen aber auch in dem zuletzt mit diesem Projekt verwendeten Arbeitsbereich öffnen. Diese Option ist besonders nützlich, wenn Sie den Arbeitsbereich für jedes Projekt häufig neu anordnen.

- Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „Arbeitsbereich aus Projekten importieren“, bevor Sie ein Projekt öffnen.

Ändern der Helligkeit der Oberfläche

Eine geringere Helligkeit ist beispielsweise für die Arbeit in einem abgedunkelten Schnittstudio oder für die Durchführung von Farbkorrekturen empfehlenswert. Eine Änderung der Helligkeit wirkt sich auf alle Fenster und Dialogfelder, jedoch nicht auf die Bildlaufleisten, Titelleisten und Menüs außerhalb der Fenster aus. Auch auf den Anwendungshintergrund in Windows wirkt sich die Änderung nicht aus.

1. Wählen Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Aussehen“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Aussehen“ (Mac OS).
2. Ziehen Sie den Regler „Helligkeit der Benutzeroberfläche“ nach links oder rechts. Klicken Sie auf „Standard“, um die Standardeinstellung wiederherzustellen.

Werkzeuge, Clipdetails und Menüs

Werkzeuge

Das Werkzeugfenster enthält Werkzeuge zum Bearbeiten von Sequenzen in einem Schnittfenster. Nach der Auswahl eines Werkzeugs ändert sich zumeist die Form des Mauszeigers entsprechend der Auswahl. Wenn Sie beispielsweise das Rasierklingenwerkzeug auswählen und den Mauszeiger über einem Clip in einem Schnittfenster platzieren, wird als Symbol eine Rasierklinge angezeigt. Das Symbol für das Auswahlwerkzeug kann sich jedoch je nach durchgeführter Aufgabe ändern. Wenn Sie bei Verwendung des Werkzeugs eine weitere Taste (z. B. die Umschalttaste) drücken, wird die Funktion des Werkzeugs und daher auch das Symbol geändert. Wählen Sie Werkzeuge im Werkzeugfenster aus oder verwenden Sie einen Tastaturbefehl. Sie können die Größe des Werkzeugfensters ändern und es sowohl vertikal als auch horizontal ausrichten.

Hinweis: *Das Auswahlwerkzeug ist standardmäßig aktiviert. Es wird für allgemeine Aufgaben verwendet. Wenn das Programm nicht wie erwartet reagiert, sollten Sie überprüfen, ob das Auswahlwerkzeug aktiv ist.*

Werkzeugkasten
***A.** Auswahlwerkzeug **B.** Löschen und Lücke schließen **C.** Rate ausdehnen **D.** Unterschieben **E.** Zeichenstift-Werkzeug **F.** Hand **G.** Spurauswahl **H.** Rollen **I.** Rasierklinge **J.** Verschieben **K.** Zoom*

Wählen Sie ein beliebiges Werkzeug aus und aktivieren Sie es für die Verwendung in einem Schnittfenster durch anklicken oder Eingabe des entsprechenden Tastaturbefehls. Bewegen Sie den Cursor über ein Werkzeug, um sich den Namen und den entsprechenden Tastaturbefehl anzeigen zu lassen.

Auswahl Das Standardwerkzeug zur Auswahl von Clips, Menüoptionen und anderen Objekten in der Benutzeroberfläche. Generell empfiehlt es sich, das Auswahlwerkzeug zu wählen, sobald Sie mit der Nutzung eines anderen, spezialisierteren Werkzeugs fertig sind. Weitere Informationen zur Nutzung des Auswahlwerkzeugs finden Sie unter „Auswählen eines oder mehrerer Clips“ auf Seite 202.

Spurauswahl Wählen Sie dieses Werkzeug, um alle Clips links oder rechts vom Cursor in einer Sequenz auszuwählen. Um einen Clip und alle Clips auszuwählen, die sich rechts neben ihm auf seiner eigenen Spur befinden, klicken Sie auf den Clip. Um einen Clip und alle Clips, die sich rechts neben ihm auf allen Spuren befinden, auszuwählen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf den Clip. Durch Drücken der Umschalttaste wird die Spurauswahl zur Multi-Spurauswahl. Weitere Informationen zur Nutzung der Spurauswahl finden Sie unter „Auswählen eines oder mehrerer Clips“ auf Seite 202 und „Löschen aller Clips auf einer Spur“ auf Seite 209.

Löschen und Lücke schließen Wählen Sie dieses Werkzeug, um den In- oder Out-Point eines Clips in einem Schnittfenster zuzuschneiden. Das Werkzeug „Löschen und Lücke schließen“ schließt bei der Bearbeitung entstandene Lücken und überlappt Clips links oder rechts im Schnittfenster, um alle Bearbeitungen links oder rechts des zugeschnittenen Clips zu erhalten. Weitere Informationen zum Werkzeug „Löschen und Lücke schließen“ finden Sie unter „Durchführen von Rollen und Löschen und Lücke schließen“ auf Seite 195.

Rollen Wählen Sie dieses Werkzeug, um den Bearbeitungspunkt zwischen zwei Clips in einem Schnittfenster zu rollen, indem simultan der In-Point des einen Clips und der Out-Point des anderen zugeschnitten werden, während die kombinierte Dauer der beiden unverändert bleibt. Weitere Informationen zum Werkzeug „Rollen“ finden Sie unter „Durchführen von Rollen und Löschen und Lücke schließen“ auf Seite 195.

Rate ausdehnen Wählen Sie dieses Werkzeug, um einen Clip in einem Schnittfenster zu kürzen, indem Sie die Wiedergabe beschleunigen, oder zu verlängern, indem sie sie verlangsamen. Das Werkzeug „Rate ausdehnen“ ändert die Geschwindigkeit und Dauer, lässt aber die In- und Out-Points des Clips unverändert. Weitere Informationen zum Werkzeug „Rate ausdehnen“ finden Sie unter „Ändern der Clipgeschwindigkeit und -dauer mithilfe des Werkzeugs „Rate ausdehnen““ auf Seite 325.

Rasierklinge Wählen Sie dieses Werkzeug, um einen oder mehrere Einschnitte in Clips in einem Schnittfenster vorzunehmen. Klicken Sie auf einen Punkt des Clips, um ihn an dieser Stelle zu teilen. Um Clips in allen Spuren an dieser Stelle zu teilen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie in einem beliebigen Clip auf den gewünschten Punkt. Weitere Informationen zur Nutzung des Werkzeugs „Rasierklinge“ finden Sie unter „Teilen oder schneiden Sie einen Clip mit dem Werkzeug „Rasierklinge“.“ auf Seite 206.

Unterschieben Wählen Sie dieses Werkzeug, um gleichzeitig die In- und Out-Points eines Clips in einem Schnittfenster zu ändern und dabei die Zeitspanne zwischen den Clips beizubehalten. Wurde zum Beispiel ein zehnsekündiger Clip in einer Sequenz auf die Dauer von fünf Sekunden zugeschnitten, können Sie das Werkzeug „Unterschieben“ nutzen, um einen früheren Teil des Clips anzuzeigen und gleichzeitig seine Dauer von fünf Sekunden

und seinen Ort im Schnittfenster beizubehalten. Weitere Informationen zum Werkzeug „Unterschieben“ finden Sie unter „Durchführen von Unterschieben und Überschieben“ auf Seite 197.

Überschieben Wählen Sie dieses Werkzeug, um einen Clip in einem Schnittfenster nach rechts oder nach links zu verschieben und gleichzeitig die beiden angrenzenden Clips entsprechend zuzuschneiden. Die kombinierte Dauer der drei Clips sowie der Ort, an dem sich die Gruppe im Schnittfenster befindet, bleiben unverändert. Weitere Informationen zum Werkzeug „Überschieben“ finden Sie unter „Durchführen von Unterschieben und Überschieben“ auf Seite 197.

Zeichenstift Wählen Sie dieses Werkzeug, um Keyframes festzusetzen oder auszuwählen oder um Verbindungslinien in einem Schnittfenster anzupassen. Klicken und ziehen Sie eine Verbindungslinie vertikal, um sie anzupassen. Halten Sie Strg (Windows) oder die Befehlstaste (Mac OS) gedrückt und klicken Sie auf eine Verbindungslinie, um einen Keyframe festzusetzen. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf nicht zusammenhängende Keyframes, um sie auszuwählen. Ziehen Sie einen Rahmen um zusammenhängende Keyframes, um sie auszuwählen. Weitere Informationen zum Zeichenstift-Werkzeug finden Sie unter „Auswählen von Keyframes“ auf Seite 451.

Hand Wählen Sie dieses Werkzeug, um den Anzeigebereich in einem Schnittfenster nach links oder rechts zu bewegen. Klicken und ziehen Sie an einem beliebigen Punkt im Anzeigebereich nach links oder rechts.

Zoom Wählen Sie dieses Werkzeug, um den Anzeigebereich zu vergrößern oder zu verkleinern. Klicken Sie auf den Anzeigebereich, um einen Schritt einzuzoomen. Halten Sie die Taste Alt (Windows) oder die Wahltaste (Mac OS) gedrückt, um einen Schritt auszuzoomen. Weitere Informationen zum Werkzeug „Zoom“ finden Sie unter „Navigieren in einer Sequenz“ auf Seite 148.

Clipdetails im Informationsfenster

Im Informationsfenster werden verschiedene Daten zu einem ausgewählten Element sowie Timecode-Informationen für Clips unter der Marke für die aktuelle Zeit im Schnittfenster angezeigt.

Oben im Fenster sehen Sie Informationen zur aktuellen Auswahl. Die angezeigten Informationen hängen vom Medientyp, vom aktiven Fenster usw. ab. Im Informationsfenster sind beispielsweise Details zu einem leeren Bereich im Schnittfenster oder zu einem Clip im Projektfenster zu sehen.

Video Gibt Framerate, Framegröße und Pixel-Seitenverhältnis an (in dieser Reihenfolge).

Audio Gibt Samplerate, Bittiefe und Kanäle an (in dieser Reihenfolge).

Band Gibt den Namen des Bands an.

In Gibt den Timecode des In-Point für den ausgewählten Clip an.

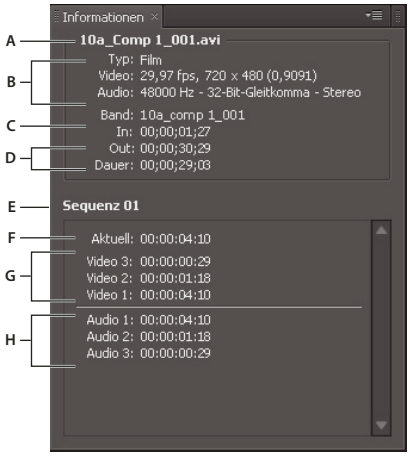
Out Gibt den Timecode des Out-Point für den ausgewählten Clip an.

Dauer Gibt die Dauer des ausgewählten Clips an.

Der Abschnitt unter den Daten der aktuellen Auswahl enthält die Timecode-Werte für die aktive Sequenz und für Clips in den jeweiligen Video- und Audiospuren. Diese werden in einer dem Schnittfenster entsprechenden Stapelreihenfolge angeordnet, damit die Beziehungen leicht ersichtlich sind. Die Timecodes von Videospuren werden mit der höchsten Spurnummer zuoberst angezeigt, bei Audiospuren steht die höchste Spurnummer zuunterst. Dieser Abschnitt ist nur dann leer, wenn alle Sequenzen geschlossen sind.

Wenn eine Spur zur aktuellen Sequenz hinzugefügt oder aus ihr gelöscht wird, wird das Informationsfenster mit der korrekten Anzahl der Spuren in der Sequenz aktualisiert. Es kann eine unbegrenzte Anzahl an Spuren angezeigt werden. Wenn der Benutzer zu einer anderen Sequenz wechselt, wird das Informationsfenster gleichermaßen mit der korrekten Anzahl der Spuren in dieser Sequenz aktualisiert.

Im Informationsfenster wird der Timecode für die aktuelle Auswahl sowie für alle Spurelemente unter der Marke für die aktuelle Zeit angezeigt. Wenn der Abspielkopf einen leeren Bereich im Schnittfenster durchläuft, wird kein Timecode-Wert für diese Spur angezeigt, die Spurkennzeichnung bleibt jedoch sichtbar und wird nicht abgeblendet dargestellt. Hierdurch wird sichergestellt, dass das vertikale Stapellayout der Timecodes leicht mit dem physischen Layout der Spuren in der Sequenz in Beziehung gesetzt werden kann.



Das Informationsfenster
***A.** Name des ausgewählten Clips **B.** Daten für den ausgewählten Clip **C.** Bandname **D.** Sequenz-Timecode-Positionen von In- und Out-Points eines Clips **E.** Name der aktiven Sequenz **F.** Quell-Timecodeposition der Marke für die aktuelle Zeit im ausgewählten Clip **G.** Quell-Timecodeposition der Marke für die aktuelle Zeit in Clips auf Videospuren **H.** Quell-Timecodeposition der Marke für die aktuelle Zeit in Clips auf Audiospuren*

Anzeigen von Kontext- und Fenstermenüs

Zusätzlichen zu den Menüs am oberen Bildschirmrand stehen Ihnen *Kontextmenüs* zur Verfügung, in denen für das aktive Werkzeug oder ausgewählte Element spezifische Befehle angezeigt werden. Die *Fenstermenüs* enthalten Befehle für das aktive Fenster.

- Klicken Sie zum Öffnen eines Fenstermenüs auf die Schaltfläche in der rechten oberen Ecke des Fensters.
- Kontextmenüs zeigen Sie an, indem Sie mit der rechten Maustaste auf ein Fenster klicken.

Voreinstellungen

Ändern der Vorsteinstellungen

Sie können das Aussehen und Verhalten von Adobe Premiere Pro auf verschiedene Arten anpassen, z. B. durch das Ermitteln der Standardlänge von Überblendungen oder das Einstellen der Helligkeit für die Benutzeroberfläche. Die meisten dieser Voreinstellungen bleiben wirksam, bis Sie sie wieder ändern. Die Voreinstellungen, die sie für Arbeitslaufwerke festlegen, werden allerdings mit Ihren Projekten gespeichert, sodass beim Öffnen eines Projekts automatisch die Einstellungen für die Arbeitslaufwerke, die sie für das Projekt festgelegt haben, wieder aufgerufen werden.

❖ Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS) und wählen Sie die Kategorie der Voreinstellungen aus, die Sie ändern möchten.

Allgemeine Voreinstellungen

Im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Bereich „Allgemein“ können Sie Einstellungen von der Vorlaufdauer bis hin zum Verhalten von Ablagen anpassen.

Verwandte Themen

„Abspielen einer Sequenz mit Vorlauf- und Abspannpausen“ auf Seite 213

„Spezifizieren und Anwenden von Standardüberblendungen“ auf Seite 361

„Ändern der Standarddauer für Standbilder“ auf Seite 332

„Rollen einer Sequenz während der Vorschau“ auf Seite 213

„Einstellen der standardmäßigen Keyframe-Anzeige von Videospuren“ auf Seite 153

„Einstellen der standardmäßigen Keyframe-Anzeige von Audiospuren“ auf Seite 153

„Rendern von Audio beim Rendern von Video“ auf Seite 211

„Skalieren von Assets“ auf Seite 315

„Ändern des Behälterverhaltens“ auf Seite 121

„Optimieren des Renderings für verfügbaren Arbeitsspeicher“ auf Seite 53

„Legen Sie fest, ob beim Rendern von Video auch Audio gerendert werden soll.“ auf Seite 51

Voreinstellungen für das Aussehen

Im Bereich „Aussehen“ des Dialogfelds „Voreinstellungen“ können Sie die Helligkeit der Benutzeroberfläche einstellen.

Verwandte Themen

„Ändern der Helligkeit der Oberfläche“ auf Seite 13

Audio-Voreinstellungen

Im Bereich „Audio“ im Dialogfeld „Voreinstellungen“ können Sie die Einstellungen für Audiomix, Kanalzuordnung usw. anpassen.

Verwandte Themen

„Einstellen der Option „Zeit automatisch abstimmen“ für den Touch“ auf Seite 256

„Heruntermischen der Anzahl an Kanälen“ auf Seite 264

„Festlegen, ob beim Scrubben Audio wiedergegeben werden soll“ auf Seite 244

„Stummschalten während der Aufnahme“ auf Seite 243

„Zuordnen von Audiokanälen“ auf Seite 229

„Definieren der automatischen Erstellung von Keyframes“ auf Seite 257

Voreinstellungen für das Audiogerät

Im Bereich „Audiogeräte“ im Dialogfeld „Voreinstellungen“ können Sie das Computeraudiogerät sowie die Einstellungen (z. B. ASIO-Einstellungen), die Adobe Premiere Pro zur Audioaufzeichnung verwendet, festlegen.

Verwandte Themen

„Vorbereiten des Audioeingangskanals für die Aufnahme“ auf Seite 242

„Festlegen des standardmäßigen Audiogeräts“ auf Seite 50

„Festlegen von ASIO-Geräteeinstellungen (nur Windows)“ auf Seite 50

Voreinstellungen zur Zuordnung der Audioausgabe

Im Fenster „Audioausgabe zuordnen“ des Dialogfelds „Voreinstellungen“ geben Sie für jeden vom Computer unterstützten Audiokanal den Ziellautsprecher im Soundsystem Ihres Computers an.

Verwandte Themen

„Zuordnen von Sequenz-Audiokanälen zu Kanälen des Audiogeräts“ auf Seite 232

Ändern der Einstellungen zur automatischen Speicherung

Adobe Premiere Pro speichert Ihr Projekt standardmäßig alle 20 Minuten automatisch und behält jeweils die letzten fünf Versionen der Projektdatei auf der Festplatte bei. Sie können jederzeit zu einer zuvor gespeicherten Version zurückkehren. Das Archivieren mehrerer Instanzen eines Projekts nimmt relativ wenig Festplattenspeicher in Anspruch, da Projektdateien viel kleiner sind als Original-Videodateien. Normalerweise sollten die Projektdateien auf dem gleichen Festplattenlaufwerk wie die Anwendung gespeichert werden. Archivierte Dateien werden im Ordner Adobe Premiere Pro-Ordner für die automatische Speicherung abgelegt.

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Automatisch speichern“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Automatisch speichern“ (Mac OS) aus.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus und klicken Sie anschließend auf „OK“:

- Wählen Sie „Projekte automatisch speichern“ aus und geben Sie die gewünschte Anzahl der Minuten zwischen den Speicherungen ein.
- Geben Sie unter „Maximale Anzahl an Projektversionen“ die Anzahl der Versionen an, die in einer Projektdatei gespeichert werden sollen. Wenn Sie zum Beispiel 10 eingeben, speichert Adobe Premiere Pro die letzten zehn Versionen.

3 Klicken Sie auf „OK“.

Aufnahmevoreinstellungen

Die Aufnahmeeinstellungen bestimmen, wie in Adobe Premiere Pro Video- und Audiodaten direkt von einem Videorekorder oder einer Kamera übertragen werden. (Die anderen Projekteinstellungen haben keine Auswirkungen auf die Aufnahme.) Der Inhalt dieses Fensters hängt vom Bearbeitungsmodus ab. Wenn Sie DV-Filmmaterial aufnehmen, können Sie die Aufnahmeeinstellungen beibehalten. Wenn „DV/IEEE1394-Aufnahme“ als Aufnahmeformat gewählt wurde, stehen keine Optionen zur Verfügung, da sie automatisch auf den IEEE 1394-Standard gesetzt sind. Es werden u. U. zusätzliche Aufnahmeformate und Optionen angezeigt, wenn eine andere Software installiert ist, wie z. B. Software, die im Lieferumfang einer für die Verwendung mit Adobe Premiere Pro zertifizierten Aufnahmekarte enthalten ist.

Hinweis: *Für P2 DVCPRO 50- und P2 DVCPRO HD-Projekte ist die Einstellung des Aufnahmeformats nicht relevant, da die Assets direkt als Digitaldateien von der Kamera auf die P2-Karte erfasst und aufgenommen werden.*

Verwandte Themen

„Einrichten eines Projekts zur Gerätesteuerung“ auf Seite 68

Voreinstellungen zur Gerätesteuerung

Im Bereich „Gerätesteuerung“ im Dialogfeld „Voreinstellungen“ legen Sie die Einstellungen fest, die Adobe Premiere Pro bei der Steuerung eines an den Computer angeschlossenen Wiedergabe/Aufnahmegeräts wie z. B. eines VTR oder Camcorders verwendet.

Verwandte Themen

„Einrichten eines Geräts zur Gerätesteuerung“ auf Seite 69

Voreinstellungen zu Kennzeichnungsfarben

Im Bereich „Kennzeichnungsfarben“ im Dialogfeld „Voreinstellungen“ können Sie die standardmäßigen Farben und Farbnamen zur Kennzeichnung von Assets in den Projektfenstern ändern.

Verwandte Themen

„Kennzeichnen von Elementen“ auf Seite 122

Voreinstellungen zu Standard-Kennzeichnungen

Im Bereich „Standardkennzeichnungen“ im Dialogfeld „Voreinstellungen“ können Sie die Standardfarben ändern, die Ablagen, Sequenzen und verschiedenen Arten von Medien zugewiesen werden.

Verwandte Themen

„Kennzeichnen von Elementen“ auf Seite 122

Voreinstellungen zu Medien

Im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Bereich „Medium“ können Sie den Speicherort der Medien-Cache-Dateien festlegen. Hierbei handelt es sich um Dateien, die von der Funktion „Medien-Cache“ erstellt werden, z. B. angeglichene Audiodateien, PEK-Audiodateien und Videoindexdateien (für MPEG).

Zudem können Sie den Speicherort der Medien-Cache-Datenbank ändern und die Datenbank von nicht verwendeten Daten bereinigen.

Sie können festlegen, ob für Clips der Quell- oder der Sequenz-Timecode und ob der Timecode-Offset für den In- und Out-Point von Clips angezeigt wird.

Verwandte Themen

„Verschieben oder Löschen der Medien-Cache-Datenbank“ auf Seite 100

„Auswählen des Timecode-Anzeigeformats“ auf Seite 89

„Verwenden derselben Cache-Datei in Video-Anwendungen von Adobe“ auf Seite 212

„Informationen zum Metadatenfenster in Adobe Premiere Pro“ auf Seite 127

Voreinstellungen zu Playereinstellungen

Im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Bereich „Playereinstellungen“ können Sie den Standardplayer auswählen. Der Player wird von Adobe Premiere Pro zum Abspielen von Medien von Clips und Sequenzen aus folgenden Bereichen verwendet:

- Quellmonitor
- Programmmonitor
- Vorschaubereich im oberen Bereich des Projektfensters
- Zuschneideansicht
- Multi-Kamera-Monitor
- Videoüberblendvorschau im Effekteinstellungsfenster

Sie können für Adobe Premiere Pro den Standardplayer des Computers oder einen Plug-In-Player eines Drittanbieters wählen. Player von Drittanbietern werden mit denselben Aufnahmekarten installiert.

Titelfenster-Voreinstellungen

Im Titelfenster des Dialogfelds „Voreinstellungen“ können Sie die Buchstaben ändern, die Adobe Premiere Pro im Fenster „Stilfarbfelder“ des Titelfensters und im Schriftbrowser anzeigt.

Verwandte Themen

„Festlegen der Zeichen im „Titelstile“-Fenster“ auf Seite 295

„Ändern der Buchstaben, die im Schriftbrowser angezeigt werden“ auf Seite 276

Voreinstellungen zum Zuschneiden

Im Bereich „Zuschneiden“ des Dialogfelds „Voreinstellungen“ können Sie festlegen, um wie viele Frames der Zuschneidepunkt verschoben wird, wenn Sie auf die negative oder positive Schaltfläche zum Zuschneiden mit großer Verschiebung in der Zuschneideansicht klicken.

Verwandte Themen

„Durchführen einer Rollbearbeitung mit dem Trimm-Monitor“ auf Seite 195

Kapitel 3: Workflows und System-Setup

Der Workflow setzt sich aus den Schritten zusammen, die Sie ausführen, um Videos zu bearbeiten – angefangen vom Import oder der Aufnahme bis hin zur endgültigen Ausgabe. Der Basis-Workflow beschreibt die ganz grundlegenden Schritte, die für die meisten Projekte vorzunehmen sind. Spezielle Arten von Workflows, wie etwa der P2-Workflow oder der plattformübergreifende Workflow beschreiben die besonderen Einstellungen, Abweichungen und Probleme, die für den jeweiligen Typ zutreffen.

Durch Überprüfen eines gesamten Produktions-Arbeitsablaufs vor dem Erstellen eines neuen Projekts und einer ersten Sequenz können Sie Adobe Premiere Pro besser auf die Anforderungen für diese Produktion optimieren. Außerdem hilft Ihnen diese Vorgehensweise, einen Plan für die speziellen Anforderungen, die Ihr Programm bei einzelnen Schritten haben könnte, zu entwerfen. Wenn Sie beispielsweise vor dem Beginn überlegen, welche Art von Material Sie im dritten Schritt eines Arbeitsablaufs aufnehmen werden, oder ob Sie im letzten Schritt Videodaten zur Wiedergabe auf Telefonen exportieren müssen, sind Sie in der Lage, schon von Anfang an die besten Sequenzvorgaben für Ihre Produktion auszuwählen.

Grundlegender Arbeitsablauf

Der Arbeitsablauf bei der Bearbeitung von Videodaten für Fernsehübertragungen, DVDs oder das Internet mit Adobe Premiere Pro ist fast immer der gleiche. Ein Video zum grundlegenden Arbeitsablauf finden Sie unter www.adobe.com/go/vid0230_de.

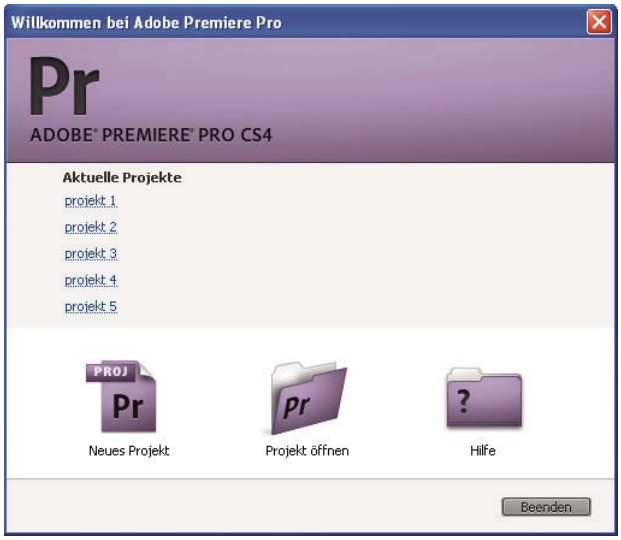
1. Aufnehmen eines Videos mit Adobe OnLocation

Passen Sie das Videosignal des Camcorders vor der Aufnahme an und nehmen Sie dann direkt auf die Festplatte auf, indem Sie Adobe® OnLocation™ verwenden. Hierbei handelt es sich um die Anwendung zur Signalüberwachung, die mit Adobe Premiere Pro bereitgestellt wird.

Adobe OnLocation

2. Starten oder Öffnen eines Projekts

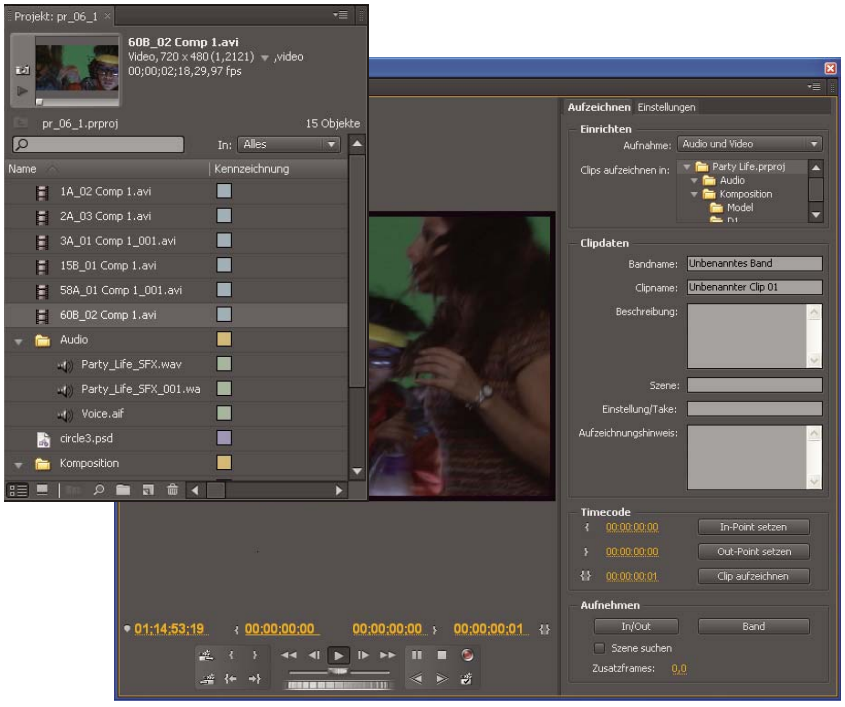
Öffnen Sie ein vorhandenes Projekt oder starten Sie im Schnellstartfenster von Adobe Premiere Pro ein neues Projekt. Beim Starten eines neuen Projekts können Sie für das Projekt den Fernsehstandard, das Videoformat und andere Einstellungen angeben. (Siehe„Projekte erstellen und verändern“ auf Seite 54.)



Schnellstartfenster

3. Aufnehmen und Importieren von Video- und Audiodaten

Im Aufnahmefenster können Sie Filmmaterial von einem Camcorder oder einem VTR direkt übertragen. Bei geeigneter Hardware ist zudem eine Digitalisierung und Aufnahme weiterer Formate möglich (z. B. VHS oder HD). Mithilfe des Media-Browsers können Sie Dateien von Computerquellen in sämtliche führenden Medienformate importieren. Jede aufgenommene oder importierte Datei wird automatisch zu einem Clip im Projektfenster.



Projektfenster und Aufnahmefenster

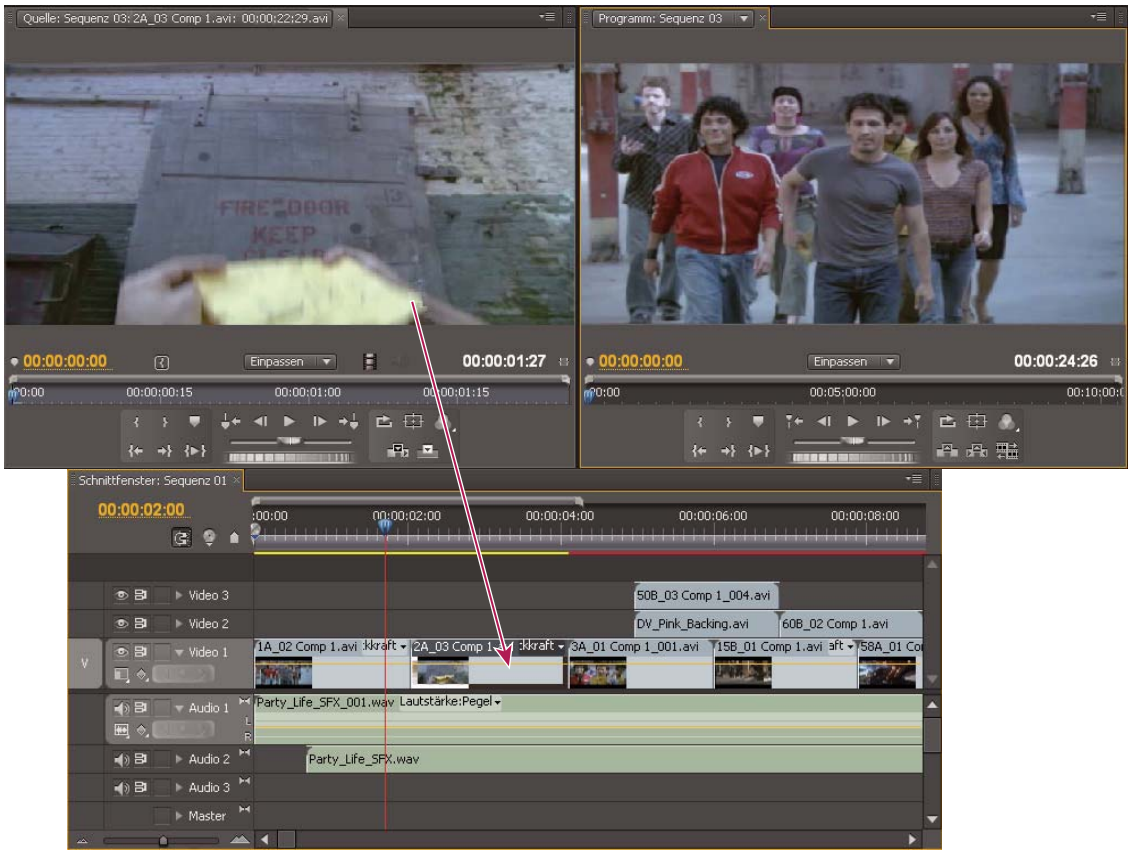
Sie können außerdem verschiedene digitale Medien importieren, z. B. Videodaten, Audiodaten und Standbilder. Adobe Premiere Pro ermöglicht weiterhin den Import von Adobe® Illustrator®-Bildern und Photoshop®-Dateien mit Ebenen. Zudem werden Adobe After Effects®-Projekte umgewandelt, um einen nahtlosen, integrierten Arbeitsablauf zu gewährleisten. Sie können auch künstliche Medien wie standardmäßige Farbbalken, Farbhintergründe und Countdowns erstellen. (Siehe „Aufnahme und Digitalisierung“ auf Seite 64.)

Außerdem können Sie Adobe® Bridge verwenden, um Ihre Mediendateien zu organisieren und darauf zuzugreifen, und in Adobe Bridge dann den Platzierungsbefehl verwenden, um die Dateien direkt in Adobe Premiere Pro zu platzieren.

Im Projektfenster haben Sie die Möglichkeit, das Filmmaterial zu beschriften, zu kategorisieren und in Ablagen zu gruppieren, um auch komplexe Projekte zu organisieren. Sie können mehrere Ablagen gleichzeitig jeweils in einem eigenen Fenster öffnen oder Sie können Ablagen ineinander verschachteln. In der Symbolansicht des Projektfensters können Sie die Clips wie in einem Storyboard anordnen, um eine Sequenz anzuzeigen oder zusammenzustellen.

4. Zusammenstellen und Optimieren einer Sequenz

Im Quellmonitor können Sie Clips anzeigen, Bearbeitungspunkte starten und wichtige Frames markieren, bevor Sie einer Sequenz Clips hinzufügen. Der einfachen Bearbeitung halber können Sie einen Masterclip in mehrere Clipkopien mit jeweils eigenen In- und Out-Points aufteilen. Zudem können Audiodaten als detaillierte Wellenform angezeigt und mit vorlagenbasierter Genauigkeit bearbeitet werden. (Siehe „Quellmonitor- und Programmonitorübersicht“ auf Seite 133.)



Quellmonitor, Programmmonitor und Schnittfenster

Sie fügen Clips zu einer Sequenz in einem Schnittfenster hinzu, indem Sie diese ziehen oder die Steuerelemente im Quellmonitor verwenden. Sie können die Clips automatisch in einer Sequenz anordnen. Die Reihenfolge der Clips entspricht dabei der im Projektfenster. Die bearbeitete Sequenz wird dann im Programmmonitor oder als Vollbildvideo auf einem angeschlossenen Fernsehbildschirm angezeigt. (Siehe „Schnittfenster“ auf Seite 147 und „Hinzufügen von Clips zu einer Sequenz“ auf Seite 178.)

Optimieren Sie die Sequenz, indem Sie die Clips in einem Schnittfenster mit klontextsensitiven Werkzeugen oder den Werkzeugen im Werkzeugfenster bearbeiten. In der Zuschneideansicht können Sie den Schnittpunkt zwischen den Clips exakt platzieren. Das Verschachteln von Sequenzen, bei dem Sie eine Sequenz als Clip in eine andere Sequenz einfügen, eröffnet Ihnen weitere, anders nicht realisierbare Effekte.

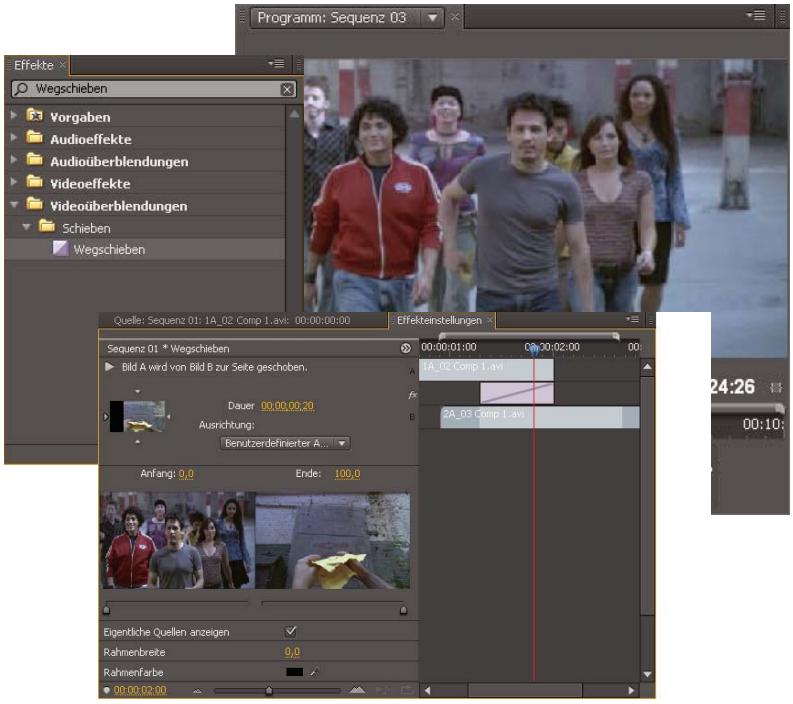
5. Hinzufügen von Titeln

Das Titelfenster von Adobe Premiere Pro bietet zahlreiche Funktionen zum Erstellen unbewegter, rollender oder kriechender Titel, die dem Video problemlos überlagert werden können. Sie können auch eine der unzähligen Titelvorlagen bearbeiten. Wie bei allen Clips lassen sich die Titel in einer Sequenz bearbeiten, ein- und ausblenden, animieren oder mit Effekten versehen. (Siehe „Titelfenster“ auf Seite 268.)

Titelfenster

6. Hinzufügen von Überblendungen und Effekten

Das Effektfenster beinhaltet eine umfangreiche Liste mit Überblendungen und Effekten, die Sie auf die Clips in einer Sequenz anwenden können. Sie können diese Effekte und die Bewegung, Deckkraft und variable Ratenausdehnung eines Clips mithilfe des Effekteinstellungsfensters anpassen. Im Effekteinstellungsfenster können Sie außerdem die Clipeigenschaften animieren, indem Sie herkömmliche Keyframing-Verfahren anwenden. Während der Anpassung von Überblendungen werden im Effekteinstellungsfenster spezielle Steuerelemente für diese Aufgabe angezeigt. Sie können die Überblendungen sowie die Effekt-Keyframes eines Clips jedoch auch in einem Schnittfenster anzeigen und anpassen. (Siehe „Überblendungen“ auf Seite 356 und „Zuweisen von Effekten zu Clips“ auf Seite 303.)



Effektfenster in gefilterter Ansicht, Effekteinstellungsfenster und Programmmonitor

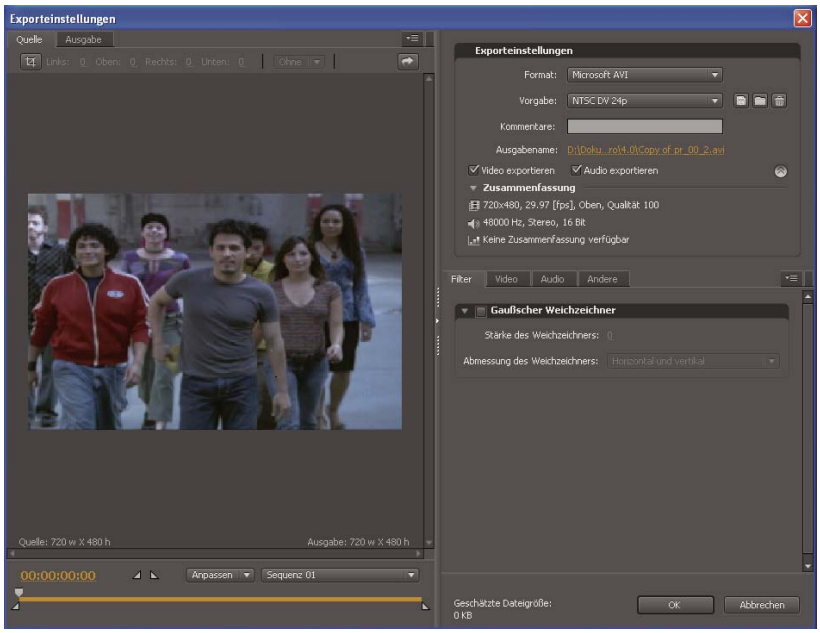
7. Audiomischung

Für die spurbasierte Audioanpassung emuliert der Audiomixer ein voll funktionsfähiges Mischpult, einschließlich Reglern zum Ein- und Ausblenden, Sends und Effekten. Die Änderungen werden in Adobe Premiere Pro direkt und in Echtzeit gespeichert. Wenn Sie über eine unterstützte Soundkarte verfügen, können Sie Audiodaten im Audiomixer aufnehmen oder Audiodaten für 5.1 Surround Sound mischen. (Siehe „Mischen von Audiospuren und Clips“ auf Seite 224.)

Audiomixer

8. Zusammenarbeiten

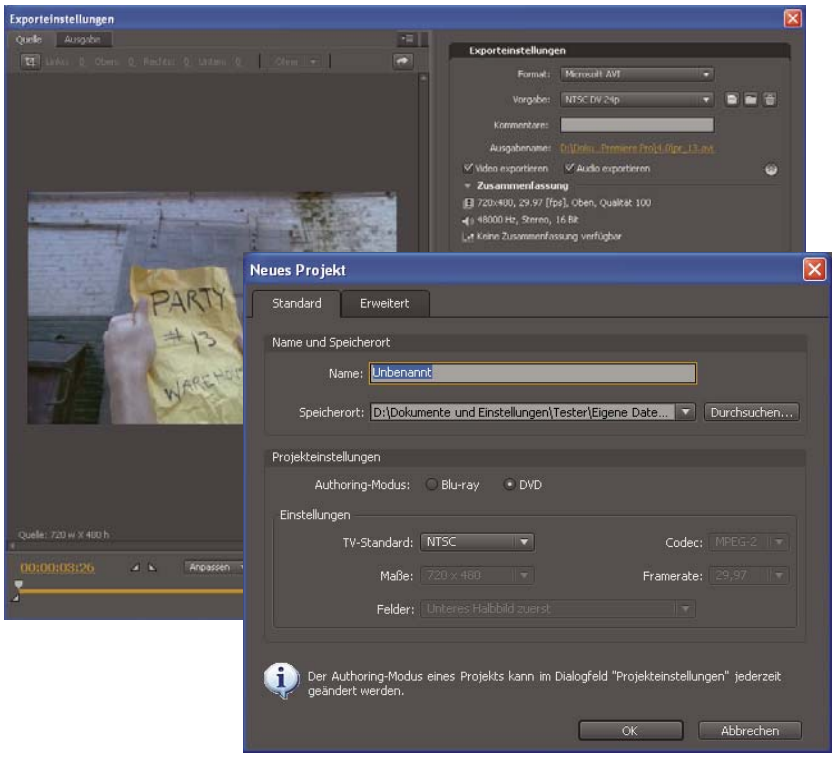
Mithilfe der Clip Notes-Funktion können Sie auf einfache Weise Entwürfe zur Überprüfung versenden und die Kommentare des Prüfers zurück in die Zeitleiste importieren. Die Kommentare werden in Sequenzmarken angezeigt, die genau in den Frames angeordnet sind, denen die Kommentare hinzugefügt wurden.



Exporteinstellungen für Clip Notes-Export

9. Exportieren

Stellen Sie die bearbeitete Sequenz auf dem Medium Ihrer Wahl bereit: Band, DVD, Blu-ray Disc oder Filmdatei. Mit Adobe Media Encoder können Sie die Einstellungen für MPEG2, MPEG4, FLV und andere Codecs an die Anforderungen Ihrer Zielgruppe anpassen. (Siehe „Exportmöglichkeiten“ auf Seite 476.)



Dialogfelder „Exporteinstellungen“ und „Encore - Neues Projekt“

Verwandte Themen

www.adobe.com/go/vid0230_de

„Importieren von Clips aus OnLocation“ auf Seite 109

24p-Arbeitsablauf

Sie können 24p-Filmmaterial in Adobe Premiere Pro bearbeiten, indem Sie 24p-Sequenzen erstellen.

Verwandte Themen

„24p-Sequenzen“ auf Seite 162

Dateibasierte Arbeitsabläufe

Nutzen Sie mit OnLocation die Vorteile und höhere Effizienz bandloser Kameras und Aufnahmen. Bearbeiten Sie Dateien der aktuellen bandlosen Formate (u. a. AVCHD, P2 und XDCAM EX) nativ ohne Transkodierung oder Konvertierung. Mit dem integrierten Medien-Browser können Sie auf den Festplatten in Adobe Premiere Pro nach Filmmaterial suchen und den Inhalt dann direkt in Ihr Adobe Premiere Pro-Projekt importieren.

Verwandte Themen

„Übertragen von Dateien“ auf Seite 93

Über das Importieren von Dateien

„Importieren von Clips aus OnLocation“ auf Seite 109

Verwenden von Adobe Premiere Pro mit Panasonic P2-Inhalt

„Zuordnen von P2-Clip-Audio für einen P2-Export“ auf Seite 231

Premiere Pro- und After Effects-Workflow mit dem RED-Plugin

Bearbeiten von nativen RED-Kameradateien und CS4

Importieren von bandlosen Ressourcen in den Medien-Browser

Verwenden von Adobe Premiere Pro mit Sony XDCAM-Inhalten

Workflow für DVD oder Blu-Ray Disc

Mit Adobe Encore und Adobe Premiere Pro können Sie eine einzelne Sequenz auf DVD oder Blu-Ray Disc brennen. Jede Sequenz des Projekts kann auf eine separate DVD oder Blu-Ray Disc gebrannt werden. Fügen Sie zunächst den gesamten Inhalt hinzu, der auf einer Disc in einer Sequenz enthalten sein soll. Führen Sie nach der Vorbereitung der Sequenz die folgenden grundlegenden Schritte aus:

Hinzufügen von Encore-Kapitelmarkierungen.
Sie können in Adobe Premiere Pro Encore-Kapitelmarkierungen hinzufügen, die an Encore gesendet werden. Encore-Kapitelmarkierungen unterscheiden sich von Sequenzmarkierungen (die in Encore nicht angezeigt werden). Sie erstellen Encore-Kapitelmarkierungen in einem Schnittfenster auf die gleiche Weise wie Sequenzmarkierungen.

Wenn Sie eine automatisch abspielbare DVD erstellen, werden die Encore-Kapitelmarkierungen zu Kapitelmarken, die es ermöglichen, dass Benutzer mit der Fernbedienung des DVD-Players von Szene zu Szene weiterschalten können. Wenn Sie eine DVD oder Blu-Ray Disc mit Menüs erstellen, können Sie Szenenschaltflächen in den Menüs mit den Encore-Kapitelmarkierungen im Encore-Schnittfenster verknüpfen.

Senden Sie an Encore oder in eine MPEG-2-Datei.
Mit dem Befehl „Datei“ > „Adobe Dynamic Link“ > „An Encore senden“ können Sie eine Sequenz bzw. einen Teil davon, den Sie mithilfe der Arbeitsbereichleiste entsprechend kennzeichnen, in Encore einbinden. In Encore können Sie die Daten direkt auf eine DVD ohne Menüs brennen oder vor dem Brennen Menüs und Schaltflächen hinzufügen. Sie können das Projekt auf Datenträger brennen oder als DVD-Bilddatei, Gruppe von DVD-Ordnern oder DVD-Masterdateien auf DLT-Band speichern.

Alternativ können Sie unter Verwendung des MPEG2-DVD-Formats eine DVD-kompatible MPEG-2-Datei aus Adobe Premiere Pro exportieren. Die MPEG-2-Datei kann in den meisten DVD-Erstellungsanwendungen verwendet werden.

Wählen Sie eine Menüvorlage aus.
Bei den Encore-Vorlagen handelt es sich um vordefinierte Menüs, die unterschiedlich gestaltet sind. Schaltflächen in den Vorlagen werden automatisch mit Kapitelmarkierungen in der Sequenz verknüpft. Encore erstellt gegebenenfalls zusätzliche Untermenüs, in denen alle Kapitelmarkierungen in einer Sequenz untergebracht werden können.

Hinweis: *Automatisch abspielbare DVDs verfügen über keine Menüs, so dass Sie keine Vorlage wählen müssen.*

Passen Sie die Menüvorlage an.
Bearbeiten Sie in Encore Titel, ändern Sie Grafiken oder fügen Sie Videodaten für Hintergründe hinzu. Sie können auch Videodaten in Schaltflächenminiaturen verwenden, indem Sie einen Abschnitt eines Clips festlegen, der in der Schaltfläche abgespielt werden soll.

Zeigen Sie die Disc in einer Vorschau an.
Überprüfen Sie die Funktionalität und die Gestaltung Ihrer DVD- oder Blu-Ray Disc-Menüs im Vorschaufenster für die DVD.

Brennen der Disc.
Wenn ein DVD- oder Blu-Ray Disc-Brenner installiert bzw. angeschlossen ist, können Sie die Inhalte auf Datenträger brennen. Sie können die komprimierten Dateien zwecks Wiedergabe von einer Computerfestplatte in einem Ordner speichern. Sie können ISO-Bilder speichern, die verteilt oder auf DVD gebrannt werden sollen.

Hinweis: *Encore erstellt DVDs, die dem DVD-Videoformat entsprechen. Encore erstellt keine Daten- oder Audio-DVDs.*

Verwandte Themen

„Übertragen von Dateien“ auf Seite 93

„Erfassen von Inhalten für DVD“ auf Seite 78

Exportieren auf DVD, Bluray Disc oder CD

Pro Tools-Workflow

Sie können alle Audiospuren aus einer gesamten Sequenz in Adobe Premiere Pro in eine OMF-Datei exportieren, die in DigiDesign Pro Tools bearbeitet werden soll.

Verwandte Themen

„Exportieren von OMF-Dateien für Pro Tools“ auf Seite 500

SWF-Workflow

Erstellen Sie mit nur einem Klick mühelos SWF-Versionen von DVD- und Blu-ray-Datenträgerprojekten für das Internet, ohne eine andere Anwendung öffnen zu müssen. Sie können nun noch flexibler Inhalt erstellen, der mit Adobe Flash® Player kompatibel ist, einschließlich DVD-Interaktivität, Menüs, URL-Verknüpfungen und HTML-Vorlagen. Dank der optimierten Kodierungseinstellungen in Adobe Media Encoder, können Sie unterschiedliche Videogrößen für FLV-Streaming oder progressiven Download exportieren, das Erscheinungsbild von SWF-Playern anpassen und die benötigte Zeit für die FLV-Kodierung reduzieren. Erstellen Sie neue Einnahmequellen basierend auf sicherem Streaming oder geschützten Download-Bereitstellungsmodellen.

Verwandte Themen

Erstellen von DVDs, Blu-ray-Discs oder SWF-Dateien

Gemeinsame Nutzung von Marken mit After Effects, Encore und Flash

„Verschieben von Inhalt zwischen Adobe Premiere Pro und Adobe Flash“ auf Seite 520

„Tipps zum Erstellen von FLV-Dateien“ auf Seite 520

„Exportieren für den Adobe Media Player“ auf Seite 522

Plattformübergreifender Arbeitsablauf

Sie können Projekte plattformübergreifend bearbeiten, indem Sie z. B. auf einem Windows-Computer beginnen und auf einem Macintosh®-Computer fortfahren (bzw. umgekehrt). Beim Übergang des Projekts von einer Plattform zur anderen ändern sich jedoch einige Funktionen. Ein Video zur Bearbeitung in Umgebungen mit unterschiedlichen Plattformen finden Sie unter www.adobe.com/go/vid0236_de.

Sequenzeinstellungen Wenn Sie ein Projekt auf einer Plattform erstellen und dann auf einer anderen Plattform verwenden, werden auf der zweiten Plattform automatisch die entsprechenden Sequenzeinstellungen vorgenommen, falls eine Entsprechung verfügbar ist. Wenn Sie z. B. unter Windows ein DV-Projekt mit DV-Material und Gerätesteuerungseinstellungen erstellen, werden die entsprechenden Mac-Einstellungen für DV-Aufnahme und Gerätesteuerung angewendet, wenn Sie das Projekt auf einem Macintosh-Computer öffnen. Beim Speichern des Projekts werden diese Macintosh-Einstellungen vorgenommen und eine Übersetzung in Windows-Einstellungen erfolgt, wenn das Projekt wieder unter Windows geöffnet wird.

Effekte Alle auf dem Mac verfügbaren Videoeffekte sind auch unter Windows verfügbar. Windows-Effekte, die auf dem Mac nicht verfügbar sind, werden als Offline-Effekte angezeigt, wenn Sie das Projekt auf einem Mac öffnen. Diese Effekte sind in der Adobe Premiere Pro-Hilfe mit dem Zusatz „nur Windows“ versehen. Alle Audioeffekte sind auf beiden Plattformen verfügbar. Effektvorgaben funktionieren auf beiden Plattformen (es sei denn, die Vorgabe gilt für einen Effekt, der für eine bestimmte Plattform nicht verfügbar ist).

Adobe Media Encoder-Vorgaben Vorgaben, die auf einer Plattform erstellt wurden, sind auf der anderen Plattform nicht verfügbar.

Vorschaudateien Vorschaudateien, die auf einer Plattform erstellt wurden, sind auf der anderen nicht verfügbar. Wenn Sie ein Projekt auf einer anderen Plattform öffnen, rendert Adobe Premiere Pro die Vorschaudateien neu. Wenn Sie das Projekt dann wieder auf seiner ursprünglichen Plattform öffnen, muss Adobe Premiere Pro die Vorschaudateien wieder neu rendern.

Dateien mit hoher Bittiefe Windows AVI-Dateien, die unkomprimierte Videodaten mit 10-Bit 4:2:2 (v210) oder 8-Bit 4:2:2 (UYVU) enthalten, werden auf dem Mac nicht unterstützt.

Rendern von Vorschaudateien Die Wiedergabequalität von nicht gerenderten systemfremden Dateien (z. B. AVI unter Mac OS und MOV unter Windows) ist niedriger als die Wiedergabequalität auf der jeweiligen Originalplattform. Die dazugehörigen Vorschaudateien müssen jeweils auf der aktuellen Plattform gerendert werden. Vorschaudateien werden immer in einem systemeigenen Format gerendert. Ein roter Balken in der Zeitleiste zeigt an, welche Abschnitte Dateien enthalten, die gerendert werden müssen.

Verwandte Themen

Bearbeitung in Umgebungen mit unterschiedlichen Plattformen

Anwendungsübergreifende Arbeitsabläufe

Sie können verschiedene andere Adobe-Anwendungen verwenden, um die Assets eines Adobe Premiere Pro-Projekts zu erweitern oder zu ändern.

- Importieren Sie mit OnLocation aufgenommene Dateien sowie deren Metadaten in Adobe Premiere Pro-Projekte. (Siehe „Importieren von Clips aus OnLocation“ auf Seite 109.)
- Starten Sie Adobe Bridge aus Adobe Premiere Pro und verwenden Sie Adobe Bridge wie folgt: zum Organisieren und Kennzeichnen von Assets und zum Zugreifen darauf und anschließend zur Einbindung in verschiedene Bearbeitungsanwendungen, z. B. Adobe Premiere Pro. (Siehe Adobe Bridge-Hilfe.)
- Importieren Sie Photoshop- und Illustrator-Ebenendateien, After Effects-Projekte,mit der vorherigen Version des Titelfensters erstellte Dateien und verschiedene mit Adobe Premiere 6.0 erstellte Dateien in Adobe Premiere Pro. (Weitere Informationen finden Sie unter„Importieren von Dateien mit dem Befehl „Importieren““ auf Seite 98.)
- Verwenden Sie in Adobe Premiere Pro den Befehl „Original bearbeiten“, um ein Asset in der Anwendung zu bearbeiten, in der es erstellt wurde. (Siehe „Bearbeiten eines Clips in der Originalanwendung“ auf Seite 32.)
- Verwenden Sie in Adobe Premiere Pro den Befehl „In Adobe Soundbooth bearbeiten“, um eine Audiodatei oder eine Soundspur in Soundbooth zu bearbeiten. (Siehe „Informationen zum Bearbeiten von Audiodaten in Adobe Soundbooth“ auf Seite 265.) Alternativ können Sie Audiodateien oder Soundtracks in Adobe Audition (falls installiert) mit dem Befehl „In Adobe Audition bearbeiten“ bearbeiten. (Siehe „Bearbeiten von Audiodaten in Adobe Audition“ auf Seite 266.)
- Verwenden Sie Adobe Dynamic Link, um in einem Adobe Premiere Pro-Projekt eine neue After Effects-Komposition zu erstellen. Alle Änderungen, die Sie dieser Komposition in After Effects hinzufügen, werden in Adobe Premiere Pro sofort und ohne Rendering angezeigt. (Siehe „Wissenswertes zu Dynamic Link (nur Production Premium und Master Collection)“ auf Seite 39 und Adobe Premiere Pro und After Effects).
- Sie können beliebige Sequenzen aus Adobe Premiere Pro in Adobe Encore exportieren, um die Erstellung, das Mastering und das Brennen auf DVDs oder Blu-ray Discs durchzuführen. (Siehe „Informationen zum Exportieren auf DVD, Blu-ray-Disc oder CD“ auf Seite 507.)
- Exportieren Sie Sequenzen in FLV-Dateien zur Verwendung im Internet oder zur weiteren Erstellung in Adobe Flash Professional oder Adobe Dreamweaver. (Siehe „Informationen zum Exportieren für das Web“ auf Seite 518.)

Wissenswertes zu Adobe Bridge

Adobe® Bridge C4 ist ein im Lieferumfang von Adobe® Creative Suite® 4 enthaltenes plattformübergreifendes Programm, mit dem Sie Adobe-Assets und andere Assets für die Erstellung von Druck-, Web-, Video- und Audioinhalten suchen, organisieren und durchsuchen können. Sie können Adobe Bridge aus allen Anwendungen der Adobe Creative Suite starten, mit Ausnahme von Acrobat® 8.

In Adobe Bridge können Sie die folgenden Schritte ausführen:

- Verwalten von Bild-, Filmmaterial- und Audiodateien: Sie können Dateien anzeigen, durchsuchen, sortieren und verarbeiten. Sie können für Dateien in Adobe Bridge außerdem die Metadaten bearbeiten und Dateien in Dokumente, Projekte oder Kompositionen einfügen.
- Mit Elementen arbeiten, die über Version Cue® verwaltet werden.
- Ausführen von automatisierten Aufgaben, z. B. Batchbefehle.

- Verwalten von Fotos: Erzeugen Sie aus einer Gruppe von Bildern eine Webgalerie, importieren Sie Fotos von der Speicherkarte einer Digitalkamera und bearbeiten Sie diese, gruppieren Sie verwandte Fotos in Stapeln und öffnen bzw. importieren Sie Kamerarohdaten und bearbeiten Sie die Einstellungen, ohne Photoshop zu starten. Sie haben außerdem die Möglichkeit, über Adobe Stock Photos in Adobe Bridge gängige Bildbibliotheken zu durchsuchen und lizenzfreie Bilder herunterzuladen.
- Eröffnen Sie eine Echtzeit-Internetkonferenz, um Ihren Desktop freizugeben und Dokumente zu überprüfen.
- Synchronisieren Sie Farbeinstellungen übergreifend für Adobe Creative Suite-Komponenten mit Farbverwaltung.

Weitere Informationen zur Verwendung von Adobe Bridge finden Sie in der Hilfe zu Adobe Bridge.

Bearbeiten eines Clips in der Originalanwendung

Mit dem Befehl „Original bearbeiten“ können Sie Clips in den ihren Dateitypen zugewiesenen Anwendungen öffnen. Sie können sie in den verbundenen Anwendungen bearbeiten und diese Änderungen automatisch in das aktuelle Projekt einfügen, ohne Adobe Premiere Pro zu schließen oder die Dateien zu ersetzen. In exportierte Adobe Premiere Pro-Filme kann außerdem eine Information aufgenommen werden, die es ermöglicht, die Filme über den Befehl „Original bearbeiten“ in anderen Anwendungen wie Adobe After Effects zu öffnen.

1 Wählen Sie im Projekt- oder Schnittfenster einen Clip aus.

2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Original bearbeiten“.

Wählen Sie im Dialogfeld „Einstellungen für Filmexport“ im Menü „Einbettungsoptionen“ die Option „Projekt“, um einen Film mit der Information zur Verwendung des Befehls „Original bearbeiten“ zu exportieren. *(Siehe „Exportieren einer Filmdatei zur weiteren Bearbeitung“ auf Seite 498.)*

Arbeiten mit Photoshop und Adobe Premiere Pro

Wenn Sie mit Photoshop Standbilder erstellen, können Sie diese mithilfe von Adobe Premiere Pro zum Bewegen bringen und ändern. Sie können ein vollständiges Bild oder einzelne Layer animieren.

Sie können einzelne Videoframes und Bildsequenzdateien in Photoshop bearbeiten. Neben den Funktionen der Photoshop-Werkzeuge zum Bearbeiten von und Malen auf Videos können Sie auch Filter, Masken, Transformationen, Ebenen-Stile und Überblendungsmodi anwenden. Zum Malen können Sie die Kopierstempel-, Musterstempel-, Reparatur-Pinsel- und Spot-Reparatur-Pinsel-Werkzeuge verwenden. Mit dem Ausbessern-Werkzeug können Sie auch Videoframes bearbeiten.

In Photoshop können Sie mit dem Kopierstempel-Werkzeug ein Frame-Sample von einer Videoebene erstellen und mit dem Quell-Sample auf ein anderes Video-Frame malen. Wenn Sie zwischen den unterschiedlichen Ziel-Frames wechseln, ändert sich das Quell-Frame in Abhängigkeit vom Frame, aus dem Sie ursprünglich das Sample entnommen haben.

Nach dem Bearbeiten können Sie das Video als PSD-Datei speichern oder es als QuickTime-Film oder Bildsequenz wiedergeben. Sie können diese jederzeit wieder in Adobe Premiere Pro importieren, um sie weiter zu bearbeiten.

Wenn Sie Adobe Premiere Pro zum Erstellen von Filmen einsetzen, können Sie mit Photoshop individuelle Frames dieser Filme optimieren. Sie können unerwünschte grafische Elemente entfernen, auf einzelne Frames zeichnen oder die herausragenden Auswahl- und Maskierungswerkzeuge von Photoshop verwenden, um den Frame für Animationen oder Kompositionen in Elemente aufzuteilen.

Vergleich der aufgabenspezifischen Vorteile

Die Stärken von Adobe Premiere Pro sind die vielzähligen Videobearbeitungsfunktionen. Mit dieser Anwendung können Sie Photoshop-Dateien mit Videoclips, Audioclips und anderen Features kombinieren, indem Sie die Photoshop-Dateien beispielsweise als Titel, Grafiken und Masken verwenden.

Im Vergleich besitzt Photoshop exzellente Werkzeuge zum Malen, Zeichnen und Auswählen von Teilen eines Bildes. Das Nachzeichnen einer komplexen Form ist mit dem Schnellauswahlwerkzeug bzw. dem Magnetisches-Lasso-Werkzeug in Photoshop viel einfacher als mit den Maskierungswerkzeugen in Adobe Premiere Pro. Statt also in Adobe Premiere Pro manuell auf jedem Frame eine Maske zu zeichnen, sollten Sie diese Arbeit in Photoshop durchführen. Entsprechend sollten Sie die Photoshop-Zeichenwerkzeuge einsetzen, wenn Sie manuell Staub mit mehreren Pinselstrichen entfernen müssen.

Die Animations- und Videofunktionen in Photoshop Extended ermöglichen eine einfache Animation auf Basis von Keyframes. Adobe Premiere Pro bietet jedoch eine wesentlich bessere Keyframe-Steuerung über verschiedene Eigenschaften.

Austauschen von Standbildern

Adobe Premiere Pro kann Standbilder vieler Formate importieren und exportieren. In der Regel wird jedoch das native Photoshop-Format psd verwendet, um einzelne Frames oder Standbildsequenzen zwischen Photoshop und Adobe Premiere Pro auszutauschen.

Wenn Sie eine PSD-Datei importieren, können Sie in Adobe Premiere Pro einzelne Ebenen und Masken bewahren. Wenn Sie eine PSD-Datei in Adobe Premiere Pro importieren, können Sie wählen, ob die Datei als einzelnes reduziertes Bild oder mit den separaten und unveränderten Ebenen importiert werden soll.

In den meisten Fällen bietet es sich an, ein Standbild in Photoshop vorzubereiten, bevor Sie das Bild in Adobe Premiere Pro importieren. Zu solchen Vorbereitungsarbeiten gehören Farbkorrektur, Skalierung und Freistellung. Häufig ist es sinnvoller, eine Änderung an einem Quellbild in Photoshop vorzunehmen, anstatt Adobe Premiere Pro dieselbe Operation mehrere Male pro Sekunde durchführen zu lassen, da jeder Frame für die Vorschau oder die endgültige Ausgabe gerendert werden muss.

Wenn Sie das neue PSD-Dokument im Photoshop-Dialogfeld „Neue Datei“ mit einer Film- und Videovorgabe erstellen, können Sie mit einem Dokument beginnen, das für einen bestimmten Videoausgabetyp korrekt eingerichtet ist. Wenn Sie bereits mit Adobe Premiere Pro arbeiten, können Sie ein neues PSD-Dokument erstellen, das der Komposition und den Sequenzeinstellungen entspricht. Wählen Sie dazu „Datei“ > „Neu“ > „Adobe Photoshop-Datei“.

Austauschen von Filmen

Sie können auch Videodateien (z. B. QuickTime-Filme) zwischen Photoshop und Adobe Premiere Pro austauschen. Wenn Sie einen Film in Photoshop öffnen, wird eine Videoebene erstellt, die auf die Datei mit dem Ausgangsmaterial verweist. Mit Videoebenen können Sie störungsfrei auf den Film-Frames malen. Wenn Sie eine PSD-Datei mit einer Video-Ebene speichern, speichern Sie die an der Video-Ebene vorgenommenen Bearbeitungen, und nicht die Bearbeitungen am Ausgangsmaterial selbst.

Sie können einen Film auch direkt mit Photoshop rendern. Sie können beispielsweise mit Photoshop einen QuickTime-Film erstellen, der dann in Adobe Premiere Pro importiert werden kann.

Farbe

Adobe Premiere Pro arbeitet intern mit dem RGB-Farbraum (Rot, Grün, Blau). Wenn Sie Videoclips in Adobe Premiere Pro bearbeiten möchten, die Sie mit Photoshop erstellt haben, sollten Sie sie im RGB-Farbraum erstellen.

Sofern dies für die abschließende Ausgabe relevant ist, sollten Sie bereits in Photoshop sicherstellen, dass die Farben im Bild für die Übertragung geeignet sind, bevor Sie es in Adobe Premiere Pro importieren. Eine geeignete Methode stellt die Zuweisung des Zielfarbraums – z. B. SDTV (Rec. 601) – zum Dokument in Photoshop dar.

Verwandte Themen

Verwenden von Photoshop mit Adobe Premiere Pro

3D-Ebenen aus Photoshop importieren

Erstellen und Bearbeiten von Photoshop-Dateien

Sie können eine Photoshop-Datei erstellen, für die automatisch die Pixel- und Frame-Seitenverhältnis-Einstellungen des Adobe Premiere Pro-Projekts übernommen werden. Sie können auch eine Bilddatei in einem Adobe Premiere Pro-Projekt in Photoshop bearbeiten.

Erstellen einer neuen Photoshop-Datei in einem Projekt

❖ Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Photoshop“.

Photoshop wird mit einem neuen, leeren Bild geöffnet. Die Pixel-Werte entsprechen der Videoframegröße des Projekts, und die Bildführungen zeigen die sicheren Titel- und Aktionsbereiche des Projekts.

Bearbeiten einer Bilddatei in Photoshop

Sie können aus einem Projekt heraus eine Bilddatei in den meisten von Adobe Photoshop unterstützten Format öffnen. Mit Adobe Premiere Pro können Sie keine Dateien im CMYK- oder LAB-Farbformat importieren.

1 Wählen Sie im Projekt- oder Schnittfenster einen Clip aus.

2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „In Photoshop bearbeiten“.

Die Datei wird in Photoshop geöffnet. Wenn Sie die Datei speichern, sind die Änderungen im Projekt verfügbar.

Adobe Premiere Pro und After Effects

Adobe® Premiere® Pro CS4 dient dem Aufnehmen, Importieren und Bearbeiten von Filmen. After Effects ist für das Erstellen von Bewegungsgrafiken, Anwenden von visuellen Effekten, Kombinieren von visuellen Elementen, Durchführen von Farbkorrekturen und Ausführen anderer Postproduktionsaufgaben für Filme konzipiert.

Projekte, Kompositionen, Sequenzen, Tracks und Ebenen lassen sich problemlos zwischen After Effects und austauschen:Adobe Premiere Pro

- Adobe Premiere ProSie können Projekte aus in After Effects importieren. In Adobe Premiere® 6.0 und 6.5 erstellte Projekte lassen sich ebenfalls in After Effects importieren. Siehe auch „Hilfe zum Import von Adobe Premiere Pro-Projekten in After Effects“
- Sie können ein After Effects-Projekt als Adobe Premiere Pro-Projekt exportieren. Siehe auch „Hilfe zum Import von Projekten in After Effects“
- Darüber hinaus ist es möglich, Ebenen und Tracks zwischen After Effects und zu kopieren und einzufügen.Adobe Premiere Pro (Siehe „Kopieren zwischen After Effects und Adobe Premiere Pro“ auf Seite 35.)

Wenn Sie über Adobe Creative Suite® 4 Production Premium oder Master Collection verfügen, haben Sie außerdem folgende Möglichkeiten:

- Adobe Premiere ProStarten Sie von After Effects aus und nehmen Sie Footage auf, das Sie in After Effects verwenden möchten. Siehe auch „Hilfe zur Verwendung von Adobe Premiere Pro zur Aufzeichnung von Projekten in After Effects“
- Mithilfe von Adobe Dynamic Link können Sie in Adobe Premiere Pro mit After Effects-Kompositionen arbeiten, ohne diese vorher zu rendern. Eine dynamisch verknüpfte Komposition wird als Clip in angezeigt.Adobe Premiere Pro

- Mithilfe von Adobe Dynamic Link können Sie mit Sequenzen aus Adobe Premiere Pro in After Effects arbeiten, ohne diese vorher zu rendern. Eine dynamisch verknüpfte Sequenz wird in After Effects als Footageelement angezeigt.
- Starten Sie After Effects von Adobe Premiere Pro aus und erstellen Sie eine neue Komposition mit Einstellungen entsprechend den Einstellungen des Adobe Premiere Pro-Projekts.
- Wählen Sie in Adobe Premiere Pro einen Satz Clips aus und konvertieren Sie diese in After Effects in eine Komposition.

Weitere Informationen zur Verwendung von Dynamic Link mit After Effects undAdobe Premiere Pro finden Sie unter „Dynamic Link“ in der After Effects-Hilfe und „Wissenswertes zu Dynamic Link (nur Production Premium und Master Collection)“ auf Seite 39Adobe Premiere Pro-Hilfe.

Video-Lehrgänge zum Arbeiten mit After Effects und Adobe Premiere Prounter Verwendung von Dynamic Link finden Sie auf der Adobe-Website:

- www.adobe.com/go/vid0250_de
- www.adobe.com/go/vid0256_de
- www.adobe.com/go/lrvid4108_xp_de

Verwandte Themen

„Erstellen einer After-Effects-Komposition aus Clips in Adobe Premiere Pro (nur Production Premium)“ auf Seite 43

„Importieren von After Effects-Kompositionen“ auf Seite 111

Kopieren und Einfügen zwischen Adobe Effects und Adobe Premiere Pro

Kopieren zwischen After Effects und Adobe Premiere Pro

- Sie können vom Zeitleistenbedienfeld in After Effects aus Ebenen kopieren, die auf Audio- oder Videoelementen (einschließlich Volumenkörpern) basieren, und sie in das Zeitleistenbedienfeld von Adobe Premiere Pro einfügen.
- Sie können aus dem Adobe Premiere Pro-Zeitleistenbedienfeld Elemente (alle Elemente in einer Spur) kopieren und in das After Effects-Zeitleistenbedienfeld einfügen.
- Sie können sowohl in After Effects als auch in Adobe Premiere Pro Filmmaterial kopieren und in den Projektbereich der jeweils anderen Anwendung einfügen.

  Hinweis: *Es ist jedoch nicht möglich, Footage aus dem After Effects-Projektbereich in das Adobe Premiere-Zeitleistenbedienfeld einzufügen.*

Wenn Sie mit allen Clips oder einer einzelnen Sequenz aus einem Adobe Premiere Pro-Projekt arbeiten möchten, importieren Sie das Projekt mit dem Befehl „Importieren“ in After Effects.

Verwenden Sie Adobe Dynamic Link zum Erstellen dynamischer Verknüpfungen ohne Rendern zwischen neuen oder vorhandenen Kompositionen in After Effects und Adobe Premiere Pro.

Ein Video über Verfahren zum Austauschen von Elementen zwischen After Effects und Adobe Premiere Pro finden Sie unter www.adobe.com/go/vid0256_de.

Kopieren von After Effects in Adobe Premiere Pro

Sie können aus einer After Effects-Komposition eine auf einem Footage-Element basierende Ebene kopieren und sie in eine Adobe Premiere Pro-Sequenz einfügen. Adobe Premiere Pro konvertiert diese Ebenen in Clips der Sequenz und kopiert das ursprüngliche Footage-Element in den Projektbereich von Adobe Premiere Pro. Wenn die Ebene einen Effekt enthält, der auch von Adobe Premiere Pro verwendet wird, konvertiert Adobe Premiere Pro den Effekt einschließlich aller Einstellungen und Keyframes.

Sie können auch verschachtelte Kompositionen, Photoshop-Ebenen, Vollfarben-Ebenen und Audioebenen kopieren. Adobe Premiere Pro konvertiert verschachtelte Kompositionen in verschachtelte Sequenzen und Vollfarben-Ebenen in Farbflächen. Form-, Text-, Kamera-, Licht- und Einstellungsebenen können nicht in Adobe Premiere Pro kopiert werden.

1 Starten Sie Adobe Premiere Pro (Sie müssen Adobe Premiere Pro starten, bevor Sie die Ebene in After Effects kopieren).

2 Wählen Sie aus dem Zeitleistenbedienfeld von After Effects eine Ebene (bzw. mehrere Ebenen) aus.

Hinweis: *Wenn Sie mehrere Ebenen auswählen und diese in After Effects nicht überlappen, werden sie in Adobe Premiere Pro auf derselben Spur platziert. Wenn die Ebenen in After Effects überlappen, wird durch die Reihenfolge, in der Sie die Ebenen ausgewählt haben, festgelegt, in welcher Reihenfolge sie in Adobe Premiere Pro auf Spuren platziert werden. Jede Ebene wird auf einer separaten Spur platziert, die zuletzt ausgewählte Ebene auf Spur 1. Wenn Sie Ebenen beispielsweise von oben nach unten auswählen, werden sie in Adobe Premiere Pro in umgekehrter Reihenfolge angezeigt, mit der untersten Ebene auf Spur 1.*

3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.

4 Öffnen Sie in Adobe Premiere Pro eine Sequenz im Schnittfenster.

5 Verschieben Sie die Zeitmarke an die gewünschte Position und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“ oder „Bearbeiten“ > „Ergänzen“.

Ergebnisse beim Einfügen in Adobe Premiere Pro

Wenn Sie eine Ebene in eine Adobe Premiere Pro-Sequenz einfügen, werden Keyframes, Effekte und andere Eigenschaften in der kopierten Ebene wie folgt konvertiert:

Element in After Effects	In Adobe Premiere Pro wie folgt konvertiert	Anmerkungen
Lautstärkeeigenschaft	Lautstärke/Kanal-Filter	
Füllmethoden	Von Adobe Premiere Pro unterstützte Füllmethoden werden konvertiert	
Effekteigenschaften und Keyframes	Effekteigenschaften und Keyframes, wenn der Effekt auch in Adobe Premiere Pro existiert	Adobe Premiere Pro führt nicht unterstützte Effekte im Effektbedienfeld als offline auf. Manche After Effects-Effekte haben denselben Namen wie Effekte in Adobe Premiere Pro, werden aber nicht konvertiert, weil es sich tatsächlich um andere Effekte handelt.
Expressions	Nicht konvertiert	
Ebenenmarken	Clipmarken	
Masken und Matten	Nicht konvertiert	
Stereo-Mischpult-Effekt	Lautstärke/Kanal-Filter	

Element in After Effects	In Adobe Premiere Pro wie folgt konvertiert	Anmerkungen
Eigenschaft „Zeitverzerrung“	Zeitverzerrungseffekt	
Zeitdehnungseigenschaft	Geschwindigkeitseigenschaft	Geschwindigkeit und Zeitdehnung stehen in einem umgekehrten Verhältnis zueinander. Beispiel: 200 % Zeitdehnung in After Effects wird in Adobe Premiere Pro in 50 % Geschwindigkeit konvertiert.
Werte und Keyframes für Transform.-Eigenschaften	Werte und Keyframes für Bewegung und Deckkraft	Der Keyframe-Typ (Bézier, Bézier, automatisch, Bézier, gleichmäßig oder Halten) wird beibehalten.

Kopieren von Adobe Premiere Pro in After Effects

Sie können aus einer Adobe Premiere Pro-Sequenz ein Video- oder Audioasset kopieren und es in eine After Effects-Komposition einfügen. After Effects konvertiert Assets in Ebenen und kopiert die ursprünglichen Footage-Elemente in den Projektbereich. Wenn das Asset einen Effekt enthält, der auch von After Effects verwendet wird, konvertiert After Effects den Effekt und alle seine Einstellungen und Keyframes.

Sie können auch Farbflächen, Standbilder, verschachtelte Sequenzen und Offline-Sequenzen einfügen. After Effects konvertiert Farbflächen in Vollfarben-Ebenen und verschachtelte Sequenzen in verschachtelte Kompositionen. Wenn Sie ein Photoshop-Standbild in After Effects einfügen, werden die Informationen zur Photoshop-Ebene beibehalten. Es ist nicht möglich, Titel aus Adobe Premiere Pro in After Effects einzufügen, Text mit Attributen kann aber aus dem Adobe Premiere-Titelfenster in After Effects eingefügt werden.

1. Wählen Sie aus dem Schnittfenster von Adobe Premiere Pro ein Element aus.
2. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.
3. Öffnen Sie in After Effects eine Komposition im Zeitleistenbedienfeld.
4. Wählen Sie bei aktivem Zeitleistenbedienfeld „Bearbeiten“ > „Einfügen“. Das Element wird als oberste Ebene im Zeitleistenbedienfeld angezeigt.

Hinweis: *Zum Einfügen des Assets an der Marke für die aktuelle Zeit positionieren Sie die Marke für die aktuelle Zeit und drücken Sie die Strg- und Alt-Taste und die Taste V (Windows) bzw. die Befehls- und Wahltaste und die Taste V (Mac OS).*

Ergebnisse beim Einfügen in After Effects

Wenn Sie ein Element in eine After Effects-Komposition einfügen, werden Keyframes, Effekte und andere Eigenschaften eines kopierten Element wie folgt konvertiert:

Element in Adobe Premiere Pro	In After Effects wie folgt konvertiert	Anmerkungen
Audiospur	Audioebenen	Audiospuren in 5.1 Surround oder höher als 16 Bit werden nicht unterstützt. Mono- und Stereoaudiospuren werden als eine oder zwei Ebenen importiert.
Balken und Ton	Nicht konvertiert	
Füllmethoden	Konvertiert	
Clipmarke	Ebenenmarke	

Element in Adobe Premiere Pro	In After Effects wie folgt konvertiert	Anmerkungen
Farbflächen	Vollfarben-Ebenen	
Zuschneidefilter	Maskenebene	
Frame-Halten	Eigenschaft „Zeitverzerrung“	
Werte und Keyframes für Bewegung und Deckkraft	Werte und Keyframes für Transform.-Eigenschaften	Der Keyframe-Typ (Bézier, Bézier [automatisch], Bézier [gleichmäßig] oder Halten) wird beibehalten.
Sequenzmarke	Marken auf einer neuen Vollfarben-Ebene	Um Sequenzmarken zu kopieren, müssen Sie entweder die Sequenz selbst kopieren oder das gesamte Adobe Premiere Pro-Projekt als eine Komposition importieren.
Geschwindigkeitseigenschaft	Zeitdehnungseigenschaft	Geschwindigkeit und Zeitdehnung stehen in einem umgekehrten Verhältnis zueinander. Beispiel: 50 % Geschwindigkeit in Adobe Premiere Pro wird in After Effects in 200 % Zeitdehnung konvertiert.
Zeitverzerrungseffekt	Eigenschaft „Zeitverzerrung“	
Titel	Nicht konvertiert	
Allgemeine Filmvorspänne	Nicht konvertiert	
Video- und Audioüberblendungen	Deckkraft-Keyframes (nur für „Weiche Blende“) oder Vollfarben-Ebenen	
Videoeffekteigenschaften und Keyframes	Effekteigenschaften und Keyframes, sofern der Effekt auch in After Effects verfügbar ist	After Effects zeigt im Effektbedienfeld nur die Effekte an, die von After Effects unterstützt werden.
Lautstärke- und Kanallautstärke-Audiofilter	Stereo-Mischpult-Effekt	Andere Audiofilter werden nicht konvertiert.

Arbeiten mit Adobe Premiere Pro und Adobe Flash

Adobe Premiere Pro ist ein professionelles Programm zur Videobearbeitung. Wenn Sie mit Adobe Flash Professional interaktiven Inhalt für Websites oder Mobilgeräte entwerfen, können Sie mit Adobe Premiere Pro die Filme für diese Projekte bearbeiten. Adobe Premiere Pro bietet professionelle Werkzeuge für bildgenaue Videobearbeitung, beispielsweise Werkzeuge für die Optimierung von Videodateien zur Wiedergabe auf Computerbildschirmen und Mobilgeräten.

Adobe Flash Professional ist ein Programm zur Einbindung von Videomaterial in Präsentationen für das Web und auf mobilen Geräten. Adobe Flash bietet technologische und kreative Vorteile, mit denen Sie Videos mit Daten, Grafiken, Ton und interaktiven Steuerungen kombinieren können. FLV ermöglicht Ihnen, Videos problemlos auf Websites bereitzustellen – in einem Format, das von nahezu jedem Benutzer angezeigt werden kann.

Wenn Sie Adobe Premiere Pro verwenden, um FLV-Dateien zu exportieren, können Sie diese Dateien mit Adobe Flash in interaktive Websites oder in Anwendungen für Mobilgeräte einbetten. In Adobe Flash können Sequenzmarken importiert werden. Diese fügen Sie bei Bedarf einer Adobe Premiere Pro-Sequenz als Cue-Points hinzu – bei der Wiedergabe werden damit dann Ereignisse in SWF-Dateien ausgelöst.

Wenn Sie Videodateien in andere Standardformate exportieren, kann Adobe Flash Ihre Videos innerhalb von Rich-Media-Anwendungen mit den neuesten Komprimierungstechnologien kodieren, damit höchstmögliche Qualität bei kleinen Dateigrößen erreicht wird.

Verfolgen von Video mit Adobe Bridge und Illustrator Live Trace

Über den Befehl „Interaktiv abpausen“ in Adobe Illustrator und der Stapelverarbeitungsfunktion in Adobe Bridge können Sie mühelos ein Thema in einem Video abpausen und die Konturen mit Farbe füllen.

1 Exportieren Sie die Sequenz aus Adobe Premiere Pro als eine Serie aus Standbildern.

2 Wählen Sie eine Vorgabe in Illustrator aus.

3 Wählen Sie die Serie in Adobe Bridge aus und klicken Sie auf „Werkzeuge“ > „Illustrator“ > „Interaktiv abpausen“.

Verwandte Themen

„Exportieren von Standbildsequenzen“ auf Seite 504

Verfolgen von Video mit Adobe Bridge und Illustrator Live Trace

Adobe Dynamic Link

Wissenswertes zu Dynamic Link (nur Production Premium und Master Collection)

Früher mussten Sie für die gemeinsame Verwendung von Medien-Assets in verschiedenen Post-Produktionsanwendungen Ihre Arbeit in einer Anwendung rendern, bevor Sie sie in eine andere Anwendung importieren konnten. Dies war ein uneffizienter und zeitaufwendiger Arbeitsablauf. Wenn Sie Änderungen in der ursprünglichen Anwendung vornehmen wollten, mussten Sie das Asset erneut rendern. Für mehrere gerenderte Versionen eines Assets wird viel Festplattenspeicher belegt, was zu Schwierigkeiten beim Dateimanagement führen kann.

Adobe Dynamic Link, ein Element der Adobe Creative Suite® Production Premium und Master Collection, bietet eine Alternative zu diesem Ablauf: Sie haben die Möglichkeit, dynamische Links zwischen After Effects, Adobe Premiere Pro, Encore® und Soundbooth® zu erstellen. Das Anlegen eines dynamischen Links ist so einfach wie das Importieren beliebiger anderer Asset-Typen. Dynamisch verknüpfte Assets werden mit eindeutigen Symbolen und Beschriftungsfarben angezeigt, sodass Sie sie leicht erkennen können. Dynamische Links werden in Projekt-, Kompositions- und Dokumentdateien aus den genannten Anwendungen gespeichert.

Wenn Sie in After Effects Änderungen an einer dynamisch verknüpften Komposition vornehmen, werden diese Änderungen unmittelbar in die verknüpften Clips in Adobe Premiere Pro, Encore oder Soundbooth übernommen. Änderungen, die Sie an dynamisch verknüpften Sequenzen in Adobe Premiere Pro vornehmen, werden sofort in After Effects, Encore und Soundbooth angezeigt. Es ist nicht erforderlich, erst zu rendern oder Änderungen zu speichern.

Einen Videolehrgang zu Adobe Dynamic Link finden Sie unter www.adobe.com/go/lrvid4108_xp_de.

Erstellen von Verknüpfungen zu und aus Adobe Premiere Pro

Sie können ausgewählte Clips aus Adobe Premiere Pro als Komposition oder verschachtelte Komposition in After Effects einbinden und dabei die Clips in Adobe Premiere Pro durch eine dynamisch verknüpfte Komposition ersetzen. Änderungen, die in After Effects an der Komposition vorgenommen werden, spiegeln sich unmittelbar in Adobe Premiere Pro wider.

Mit Adobe Dynamic Link können Sie außerdem Sequenzen aus Adobe Premiere Pro in Encore einbinden, um Material für DVDs, Blu-ray-Discs oder SWF-Dateien zu erstellen. Änderungen, die in Adobe Premiere Pro an dynamisch verknüpften Sequenzen vorgenommen werden, erscheinen sofort in Encore.

Andere Möglichkeiten der gemeinsamen Verwendung von Inhalten in Production Premium-Anwendungen: Kopieren und Einfügen zwischen After Effects und Adobe Premiere Pro, Exportieren von After Effects-Projekten in Adobe Premiere Pro, Verwendung des Befehls „In Premiere erfassen" in After Effects, Importieren von Adobe Premiere Pro-Projekten in After Effects. Ein Adobe Premiere Pro-Projekt lässt sich jedoch nicht in After Effects importieren, wenn das Projekt eine dynamische Verknüpfung zu einer After Effects-Komposition enthält. Weitere Informationen finden Sie in den jeweiligen Abschnitten der Dokumentation zu den einzelnen Anwendungen.

Erstellen von Verknüpfungen zu und aus After Effects

Wenn Sie aus Adobe Premiere Pro, Encore oder Soundbooth einen dynamischen Link zu einer After Effects-Komposition anlegen, erscheint ein entsprechender Eintrag im Projektbereich der Hostanwendung. Sie können die dynamisch verknüpfte Komposition genau wie jedes andere Asset verwenden. Beim Einfügen einer verknüpften Komposition in das Schnittfenster der Hostanwendung wird im Schnittfenster ein verknüpfter Clip angezeigt, also ein Verweis auf die verknüpfte Komposition im Projektbereich. After Effects rendert die verknüpfte Komposition einzeln nach Frames während der Wiedergabe in der Hostanwendung.

In Adobe Premiere Pro können Sie eine dynamisch verknüpfte After Effects-Komposition als Vorschau in der Originalansicht (Quellmonitor) anzeigen, In- und Out-Points setzen, die Komposition zu einer Sequenz hinzufügen und sie mit den Werkzeugen von Adobe Premiere Pro bearbeiten. Wenn Sie eine verknüpfte Komposition, die sowohl Video als auch Audio enthält, in eine Sequenz einfügen, fügt Adobe Premiere Pro verknüpfte Video- und Audioclips in das Schnittfenster ein. Sie können die Verbindung zwischen Video und Audio lösen, um die Clips separat zu bearbeiten.

In Encore können Sie mit einer dynamisch verknüpften After Effects-Komposition ein Bewegungsmenü erstellen. Alternativ können Sie die Komposition in ein Schnittfenster einfügen und mit den Werkzeugen von Adobe Encore bearbeiten. Wenn Sie in ein Encore-Schnittfenster eine verknüpfte After Effects-Komposition einfügen, die sowohl Video- als auch Audio enthält, fügt Encore separate Video- und Audioclips in das Schnittfenster ein.

Außerhalb von Adobe Dynamic Link können Sie After Effects-Kompositionen aus Encore-Menüs erstellen.

Erstellen von Verknüpfungen zu Soundbooth

In Soundbooth können Sie dynamische Verknüpfungen für After Effects-Kompositionen und Adobe Premiere Pro-Sequenzen anlegen. Die entstehenden Videovorschauen bieten hilfreiche visuelle Informationen für Audiobearbeitungen. Änderungen, die in After Effects und Adobe Premiere Pro vorgenommen werden, spiegeln sich unmittelbar in Soundbooth wider.

Verwandte Themen

„Kopieren und Einfügen zwischen Adobe Effects und Adobe Premiere Pro" auf Seite 35

www.adobe.com/go/lrvid4108_xp_de

www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_dynlink_de

Speichern und Adobe Dynamic Link (nur Production Premium und Master Collection)

Bevor Sie zu einer Komposition in After Effects eine dynamische Verknüpfung von Adobe Premiere Pro oder Encore erstellen können, müssen Sie Ihr After Effects-Projekt mindestens einmal speichern. Danach müssen Sie die einzelnen Änderungen jedoch nicht jedes Mal in einem After Effects-Projekt neu speichern, um die Änderungen an einer verknüpften Komposition in Adobe Premiere Pro oder Encore anzuzeigen.

Wenn Sie ein After Effects-Projekt mit Kompositionen, die per Adobe Dynamic Link verknüpft sind, über den Befehl „Speichern unter“ speichern, wird in Adobe Premiere Pro bzw. Encore als Quelle für die verknüpfte Komposition die ursprüngliche Komposition verwendet, nicht die neue Kopie. Sie können jederzeit eine Komposition erneut mit der neuen Kopie verknüpfen.

Verwalten der Leistung und Adobe Dynamic Link (nur Production Premium und Master Collection)

Da eine verknüpfte Komposition auf eine komplexe Ausgangskomposition verweisen kann, muss für die Aktionen in einer verknüpften Komposition möglicherweise mehr Verarbeitungszeit aufgewendet werden, da After Effects die Aktionen anwendet und die Enddaten für Adobe Premiere Pro oder Encore zur Verfügung stellt. In einigen Fällen kann die zusätzliche Verarbeitungszeit zu Verzögerungen bei der Vorschau oder Wiedergabe führen.

Wenn Sie mit komplexen Ausgangskompositionen arbeiten und Wiedergabeverzögerungen auftreten, können Sie die Komposition offline nehmen oder einen verknüpften Clip deaktivieren, damit er vorübergehend nicht auf eine dynamisch verknüpfte Komposition verweist. Sie können auch die Komposition rendern und die dynamisch verknüpfte Komposition durch die gerenderte Datei ersetzen. Wenn Sie allgemein mit komplexen Ausgangskompositionen arbeiten, sollten Sie Arbeitsspeicher hinzufügen oder einen schnelleren Prozessor verwenden.

Farbe und Adobe Dynamic Link (nur Production Premium und Master Collection)

Adobe After Effects arbeitet mit dem RGB-Farbraum (Rot, Grün, Blau). Adobe Premiere Pro arbeitet hingegen mit dem YUV-Farbraum. Wenn Sie mit einer dynamisch verknüpften Komposition arbeiten, konvertiert Adobe Premiere Pro diese entweder in YUV oder behält den RGB-Farbraum bei, je nach Ausgabeformat.

Dynamisch verknüpfte Kompositionen werden in der Farbtiefe des After Effects-Projekts gerendert (je nach Projekteinstellungen mit 8, 16 oder 32 Bit pro Kanal). Setzen Sie die After Effects-Farbtiefe auf 32 Bit pro Kanal, wenn Sie mit HDR-Assets (High Dynamic Range) arbeiten.

Wählen Sie in Adobe Premiere Pro „Projekt“ > „Projekteinstellungen“ > „Video-Rendering“ und wählen Sie „Maximale Bittiefe“, damit die Verarbeitung in Adobe Premiere Pro mit größtmöglicher Qualität erfolgt. Diese Option kann allerdings die Verarbeitung verlangsamen.

Verknüpfen mit einer neuen Komposition mit Adobe Dynamic Link (nur Production Premium und Master Collection)

Wenn Sie aus Adobe Premiere Pro oder Encore eine Verknüpfung zu einer neuen Komposition anlegen, wird After Effects gestartet. Darin werden ein neues Projekt und eine Komposition mit den Abmessungen, dem Pixel-Seitenverhältnis, der Framerate und Audiosamplerate Ihres Adobe Premiere Pro- bzw. Encore-Projekts erstellt. (Wird After Effects bereits ausgeführt, erstellt das Programm eine neue Komposition in dem aktuellen Projekt.) Der Name der neuen Komposition basiert auf dem Namen des Adobe Premiere Pro- bzw. Encore-Projekts, gefolgt von „Verknüpfte Komp.*[x]*“.

Hinweis: *In After Effects wird keine neue Komposition per Dynamic Link erstellt, wenn bereits eine Komposition geöffnet ist. Schließen Sie vor dem Anlegen einer dynamischen Verknüpfung zu einer neuen Komposition aus Adobe Premiere Pro heraus alle After Effects-Kompositionen. After Effects selbst kann jedoch geöffnet bleiben.*

1 Wählen Sie in Adobe Premiere Pro oder Adobe Encore den Befehl „Datei“ > „Adobe Dynamic Link“ > „Neue After Effects-Komposition“.

2 Wenn in After Effects das Dialogfeld zum Speichern angezeigt wird, geben Sie einen Namen und einen Speicherort für das After Effects-Projekt an und klicken Sie auf „Speichern“.

Beim Herstellen einer Verknüpfung mit einer neuen After Effects-Komposition ist die Kompositionsdauer auf 30 Sekunden gesetzt. Wenn Sie die Dauer ändern möchten, wählen Sie die Komposition in After Effects aus und klicken Sie dann auf „Komposition“ > „Kompositionseinstellungen“. Klicken Sie auf die Registerkarte „Standard“ und geben Sie für „Dauer“ einen neuen Wert ein.

Verknüpfen mit einer vorhandenen Komposition mit Adobe Dynamic Link (nur Production Premium und Master Collection)

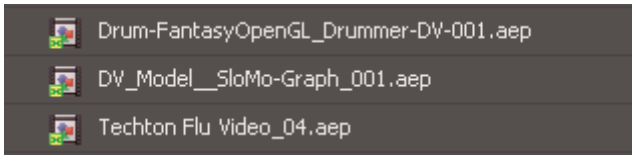
Um optimale Ergebnisse zu erzielen, sollten die Kompositionseinstellungen (z. B. Abmessungen, Pixel-Seitenverhältnis und Framerate) den Einstellungen im Adobe Premiere Pro- oder Adobe Encore-Projekt entsprechen.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie in Adobe Premiere Pro oder Encore „Datei“ > „Adobe Dynamic Link“ > „After Effects-Komposition importieren“. Wählen Sie eine After Effects-Projektdatei (.aep) und anschließend mindestens eine Komposition.
- Wählen Sie in Adobe Premiere Pro „Datei“ > „Importieren“. Wählen Sie eine After Effects-Projektdatei aus und klicken Sie auf „Öffnen“. Wählen Sie anschließend im Fenster „Komposition importieren“ eine Komposition aus und klicken Sie auf „OK“.
- Ziehen Sie mindestens eine Komposition aus dem After Effects-Projektbereich in den Projektbereich von Adobe Premiere Pro bzw. Encore.
- Ziehen Sie eine After Effects-Projektdatei in den Projektbereich von Adobe Premiere Pro. Falls die After Effects-Projektdatei mehrere Kompositionen enthält, wird in Adobe Premiere Pro das Dialogfeld „Komposition importieren“ geöffnet.

Hinweis: *Sie können eine einzelne After Effects-Komposition mehrmals in einem einzelnen Adobe Premiere Pro-Projekt verknüpfen. In einem Adobe Encore-Projekt können Sie jedoch nur einmal mit einer After Effects-Komposition verknüpfen.*

Encore und After Effects: Wenn Sie mit Adobe Dynamic Link Kompositionen verknüpfen, die in Encore mit dem Befehl „After Effects-Komposition erstellen“ erstellt wurden, müssen Sie die Unterbildmarkierung für Ebenen in After Effects deaktivieren, damit Sie ihre Anzeige in Encore steuern können.



Dynamisch verknüpfte After Effects-Kompositionen

Löschen von dynamisch verknüpften Kompositionen oder Clips (nur Production Premium und Master Collection)

Sie können eine verknüpfte Komposition aus einem Encore-Projekt löschen, wenn die Komposition in dem Projekt nicht verwendet wird. In einem Adobe Premiere Pro-Projekt können Sie eine verknüpfte Komposition jederzeit löschen, selbst wenn die Komposition in dem Projekt verwendet wird.

Im Schnittfenster einer Adobe Premiere Pro-Sequenz oder in einem Encore-Menü bzw. -Schnittfenster können Sie jederzeit verknüpfte Links entfernen, die im Projektbereich auf die verknüpfte Komposition verweisen.

- Wählen Sie in Adobe Premiere Pro bzw. Encore die verknüpfte Komposition oder den Clip aus und drücken Sie die Entf-Taste.

Bearbeiten von dynamisch verknüpften Kompositionen in After Effects (nur Production Premium und Master Collection)

Mit dem Befehl „Original bearbeiten“ in Adobe Premiere Pro oder Encore können Sie eine verknüpfte After Effects-Komposition bearbeiten. Sobald After Effects geöffnet ist, können Sie Änderungen vornehmen, ohne den Befehl „Original bearbeiten“ erneut verwenden zu müssen.

1. Wählen Sie im Projektbereich von Adobe Premiere Pro bzw. Encore die After Effects-Komposition aus. Alternativ können Sie im Schnittfenster einen verknüpften Clip auswählen und dann auf „Bearbeiten“ > „Original bearbeiten“ klicken.
2. Nehmen Sie die Änderungen in After Effects vor und wechseln Sie dann wieder zu Adobe Premiere Pro bzw. Encore, um die Änderungen anzuzeigen.

Die in After Effects vorgenommenen Änderungen werden in Adobe Premiere Pro angezeigt, jedoch werden Vorschaudateien, die in Adobe Premiere Pro vor den Änderungen für den Clip gerendert wurden, dadurch ungültig.

Hinweis: *Wenn Sie in After Effects den Namen der Komposition ändern, nachdem Sie von Adobe Premiere Pro aus eine dynamische Verknüpfung zu dieser Komposition erstellt haben, wird der Name der verknüpften Komposition im Projektbereich von Adobe Premiere Pro zwar nicht geändert, die dynamische Verknüpfung bleibt jedoch bestehen.*

Erstellen einer After-Effects-Komposition aus Clips in Adobe Premiere Pro (nur Production Premium)

Sie können eine Auswahl an Clips in einer Sequenz in Adobe Premiere Pro durch eine After Effects-Komposition ersetzen, die auf diesen Clips basiert. Die Komposition übernimmt die Sequenzeinstellungen aus Adobe Premiere Pro und behält einen dynamischen Link zu After Effects bei. Die Komposition kann in Adobe Premiere Pro oder in After Effects bearbeitet werden.

1. Wählen Sie in einer Sequenz die Clips aus, die in der Komposition erhalten sein sollen.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen der ausgewählten Clips.
3. Wählen Sie „Durch After Effects-Komposition ersetzen“.

Verwandte Themen

Dynamic Link von Adobe Premiere Pro zu After Effects

Offline-Kompositionen und Adobe Dynamic Link (nur Production Premium und Master Collection)

Adobe Premiere Pro und Encore zeigen dynamisch verknüpfte Kompositionen im Offline-Zustand in folgenden Fällen an:

- Sie haben das After Effects-Projekt mit der Komposition umbenannt, verschoben oder gelöscht.
- Sie haben die Komposition absichtlich offline genommen.
- Sie haben das Projekt, das die Komposition enthält, auf einem System geöffnet, auf dem weder Production Premium noch Master Collection installiert ist.
- Sie arbeiten gerade an einem Projekt, das durch den Adobe Premiere Pro-Projektmanager getrimmt wurde. Project Manager verschiebt die After Effects-Ausgangskompositionen nicht in den getrimmten Projektordner. Das müssen Sie manuell durchführen.

Offline-Kompositionen werden im Projektbereich von Adobe Premiere Pro mit einem Offline-Symbol markiert. In Encore zeigt die Miniaturvorschau das Offline-Symbol an, wenn ein Offline-Asset im Projektbereich ausgewählt ist. Wenn Sie mit einer Offline-Komposition arbeiten, können Sie diese mit einer ursprünglichen After Effects-Komposition erneut verknüpfen. Sie können auch eine verknüpfte Komposition mit einer anderen Ausgangskomposition neu verknüpfen.

Offlinesetzen einer dynamisch verknüpften Komposition

Wenn die Systemressourcen nicht ausreichen und eine problemlose Wiedergabe bzw. Vorschau nicht möglich ist oder wenn Sie Ihr Projekt auch für Systeme freigeben möchten, auf denen weder Production Premium noch Master Collection installiert ist, können Sie eine dynamisch verknüpfte Komposition offline setzen. Wenn Sie eine Komposition offline nehmen, trennen Sie die dynamische Verknüpfung mit After Effects und die verknüpfte Komposition wird im Projektbereich durch eine Offline-Komposition ersetzt.

Sie können einen verknüpften Clip in Adobe Premiere Pro vorläufig unterdrücken, indem Sie „Clip“ > „Aktivieren“ wählen. Um den Clip neu zu verknüpfen, klicken Sie erneut auf „Clip“ > „Aktivieren“ (ein Häkchen neben dem Befehl zeigt an, dass der Clip aktiviert ist). Weitere Informationen über das Deaktivieren von Clips finden Sie in der Adobe Premiere Pro-Hilfe.

1 Wählen Sie die Komposition in Adobe Premiere Pro im Projektbereich aus.

2 Wählen Sie „Projekt“ > „Offline bearbeiten“.

Neuverknüpfen einer dynamisch verknüpften Komposition

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie in Adobe Premiere Pro die Komposition und wählen Sie „Projekt“ > „Medien verbinden“. Wählen Sie im Dialogfeld „Komposition importieren“ ein After Effects-Projekt aus und anschließend eine Komposition.
- Klicken Sie in Encore mit der rechten Maustaste auf die Komposition und wählen Sie „Asset suchen“. Suchen Sie im Dialogfeld „Asset suchen“ die zu verknüpfende Komposition und klicken Sie dann auf „Auswählen“ (Windows®) bzw. „Öffnen“ (Mac OS®).

Metadaten-Workflow

Mit Metadaten können Sie Ihre Arbeit beschleunigen und den Anwendern optimierte Funktionen bereitstellen. Die Metadatenverwaltung wurde nicht nur in Adobe Premiere Pro, sondern in alle Produkte von Adobe Creative Suite Production Premium integriert.

Verwandte Themen

XMP-Metadaten in Creative Suite 4 Production Premium

„Verwalten von Metadaten“ auf Seite 126

„Konvertieren von Sprach- in Text-Metadaten“ auf Seite 200

„Ein Wort in einem beliebigen Clip finden“ auf Seite 201

„Bearbeiten von Texttranskriptionen“ auf Seite 202

„Suchen von Metadaten“ auf Seite 129

„Exportieren von XMP-Metadaten“ auf Seite 527

Einrichten Ihres Systems

Informationen zum Einrichten Ihres Systems

Um in Adobe Premiere Pro alle Funktionen verwenden zu können, müssen Sie ggf. weitere Hardwaregeräte an Ihren Computer anschließen. Die meisten Bearbeitungsabläufe erfordern z. B. Verbindungen zu einem Camcorder oder VTR, einem Fernsehmonitor und in einigen Fällen einem Gerätecontroller.

Verwandte Themen

Systemanforderungen

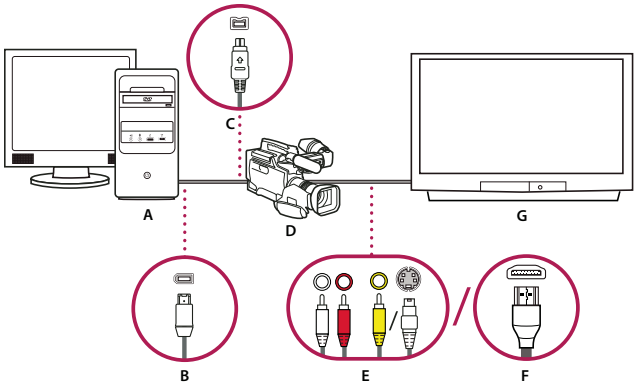
Unterstützte Hardware

Auf der Seite Third-Party Hardware Compatibility können Sie prüfen, ob Adobe Premiere Pro einen bestimmten Camcorder, VTR oder ein anderes Hardware-Gerät unterstützt.

Verwandte Themen

Kompatibilität mit der Hardware von Drittanbietern

Einrichten eines DV- oder HDV-Systems



DV/HDV-Setup
***A.** Computer und Computermonitor **B.** 6-poliger FireWire-Anschluss und -Stecker **C.** 4-poliger FireWire-Anschluss und -Stecker **D.** DV/HDV-Camcorder **E.** RCA-Anschlüsse und -Stecker für L-Audio (weiß), R-Audio (rot), Composite-Video (gelb); Anschluss und Stecker für S-Video (y/c) **F.** HDMI-Anschluss und -Stecker **G.** Fernsehbildschirm*

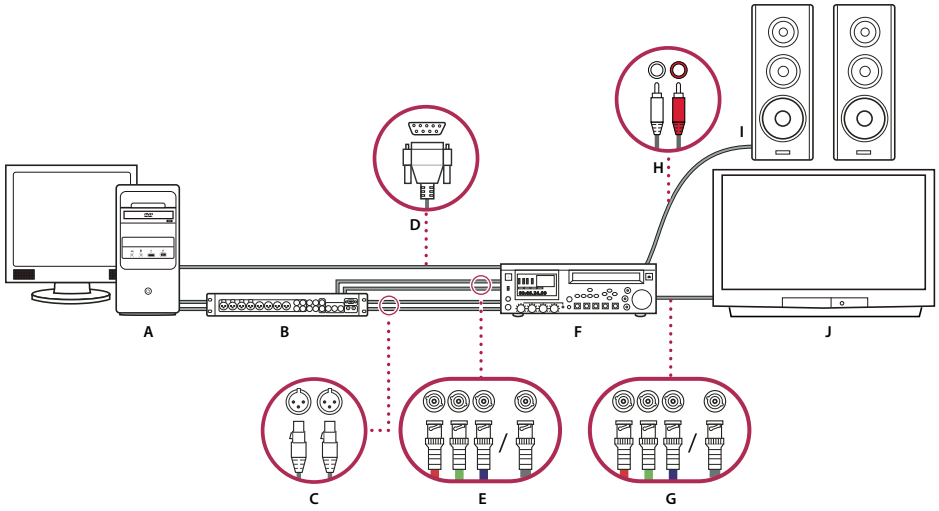
Mit diesem Setup können Sie Audio- und Videodaten von einer DV- oder HDV-Quelle aufnehmen, während der Bearbeitung das Signal auf einem Fernsehbildschirm überwachen und Sequenzen zurück auf ein Videoband exportieren.

1. Schließen Sie den DV- bzw. HDV-Camcorder oder -VTR mit einem FireWire-Kabel an den Computer an.
2. Schließen Sie den Camcorder oder VTR mit einem S-Videokabel, RCA-Videokabel und RCA-Audiokabeln oder einem HDMI-Kabel an den Fernsehbildschirm an.
3. Stellen Sie den Camcorder oder VTR auf Wiedergabe- bzw. VTR-Modus ein.
4. (Nur bei HDV-Camcordern oder Videorekordern) Achten Sie darauf, dass sich das Gerät bei DV-Projekten im DV-Wiedergabemodus und bei HDV-Projekten im HDV-Wiedergabemodus befindet. Weitere Hinweise erhalten Sie in der Bedienungsanleitung des Geräts.
5. Wählen Sie in Adobe Premiere Pro „Datei“ > „Neu“ > „Sequenz“.
6. Wählen Sie im Dialogfeld „Neue Sequenz“ im Bereich „Verfügbare Vorgaben“ die DV- bzw. HDV-Vorgabe, die dem Format des Quellmaterials entspricht.
7. Geben Sie im Feld „Sequenzname“ einen Namen ein. Klicken Sie dann auf „OK“.

Verwandte Themen

„Projekte erstellen und verändern“ auf Seite 54

Einrichten eines SD-SDI-, HD-SDI- oder Component-Systems



SDI/Komponenten-Setup mit Breakout Box
A. *Computer und Computermonitor* ***B.*** *(Optional) A/V-Breakout Box* ***C.*** *XLR-Anschlüsse und -Stecker für L- & R-Audio* ***D.*** *RS232/422-Anschluss und -Stecker* ***E.*** *BNC-Anschlüsse und -Stecker für Y/Pb/Pr-Component-Video, BNC-Anschluss und -Stecker für SDI-Video* ***F.*** *HD/SD-VTR* ***G.*** *BNC-Anschlüsse und -Stecker für Y/Pb/Pr-Component-Video, BNC-Anschluss und -Stecker für SDI-Video* ***H.*** *RCA-Anschlüsse und -Stecker für L-Audio (weiß) & R-Audio (rot)* ***I.*** *Lautsprecher* ***J.*** *Fernsehbildschirm*

Mit diesem Setup können Sie Audio- und Videodaten von einem SD-SDI-, HD-SDI- oder Component-Video-Gerät (Camcorder oder VTR) aufnehmen, während der Bearbeitung das Signal auf einem Fernsehbildschirm überwachen und Sequenzen zurück auf den Camcorder oder VTR exportieren.

Hierbei ist es erforderlich, dass in Ihrem Computer eine SDI- oder Component-PCI-Karte installiert ist oder per FireWire ein externes SDI- oder Component-Gerät angeschlossen ist. Diese Karten verfügen über Anschlüsse (meist mit BNC-Elementen), die SDI- oder Component-Video-Signale empfangen können.

Einige SDI- und Component-PCI-Karten sind mit sog. Breakout Boxes ausgerüstet, die als Anschlüsse für die SDI- oder Component-Signale fungieren, und verfügen ggf. auch über Anschlüsse für Genlock. Diese Komponenten sind leicht zugänglich angeordnet. Andere stellen die erforderlichen Ausgänge direkt auf der Karte zur Verfügung.

1. Schließen Sie das SD-SDI-, HD-SDI- oder Component-Gerät an den Computer oder die Breakout Box an, indem Sie SDI- oder Component-Video-Kabel verwenden. Ein einzelnes Kabel mit BNC-Steckern überträgt SDI-Video, und drei einzelne Kabel mit BNC-Steckern übertragen Component-Video-Signale. Schließen Sie Videokabel von den Videoausgängen des Computers oder der Breakout Box an die Videoeingänge des Geräts an. Schließen Sie außerdem Videokabel von den Videoausgängen des Geräts an die Videoeingänge des Computers bzw. der Breakout Box an.
2. Schließen Sie das SD-SDI-, HD-SDI- oder Component-Gerät an den Computer oder die Breakout Box an, indem Sie XLR-Audiokabel verwenden. Schließen Sie Audiokabel von den Audioausgängen des Computers oder der Breakout Box an die Audioeingänge des Geräts an. Schließen Sie außerdem Audiokabel von den Audioausgängen des Geräts an die Audioeingänge des Computers oder der Breakout Box an.
3. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Verbinden Sie den seriellen Anschluss zur Gerätesteuerung (RS-422 oder RS-232) des Camcorders oder VTR mit dem seriellen Anschluss (Windows) oder USB-Anschluss (Mac OS) des Computers. Verwenden Sie das Pipeline Digital ProVTR-Kabel für Geräte mit RS-232/422-Steuerung.

- Wenn Ihr System über eine Breakout Box mit einem seriellen Anschluss zur Gerätesteuerung (RS-422 oder RS-232) verfügt, verbinden Sie diesen mit dem seriellen Gerätesteuerungsanschluss des Camcorders oder VTR, und nicht mit dem seriellen Anschluss oder USB-Anschluss des Computers. Es kann sein, dass Sie dafür anstelle eines Pipeline Digital ProVTR-Kabels ein standardmäßiges D-Sub-Kabel (9-polig) verwenden müssen. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation des Herstellers der Breakout Box.

Hinweis: *Die systemeigene serielle Gerätesteuerung ist nur unter Windows verfügbar.*

4 Schließen Sie den Videorekorder bzw. den Camcorder mit Component-Video-Kabeln an den Fernsehbildschirm und mit RCA-Audiokabeln an Lautsprecher mit Verstärkung an.

5 Stellen Sie den Camcorder oder Videorekorder auf Wiedergabe- bzw. VTR-Modus ein.

6 Wählen Sie in Adobe Premiere Pro „Datei“ > „Neu“ > „Sequenz“.

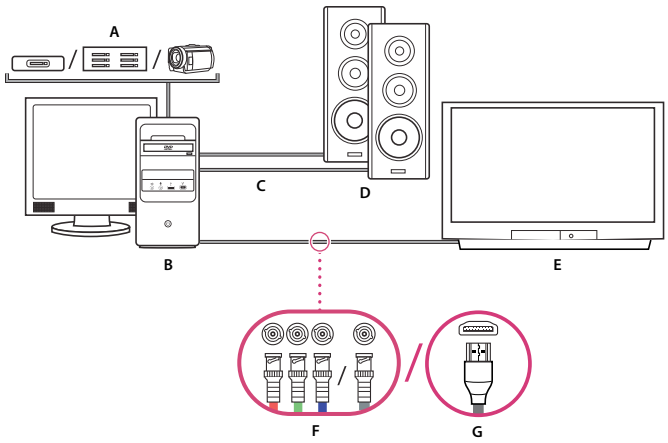
7 Wählen Sie im Dialogfeld „Neue Sequenz“ im Bereich „Verfügbare Vorgaben“ die SDI- bzw. Komponentenvorgabe, die dem Format des Quellmaterials entspricht. Adobe Premiere Pro stellt diese Vorgaben nicht bereit. Sie werden von den Herstellern von SDI- und Component-Aufnahmekarten bereitgestellt und müssen zusammen mit den jeweiligen Karten und Geräten installiert werden.

8 Geben Sie im Feld „Sequenzname“ einen Namen ein. Klicken Sie dann auf „OK“.

Verwandte Themen

„Erstellen eines Projekts“ auf Seite 55

Erstellen eines dateibasierten Systems



Dateibasiertes System
A. *Kartenleser, Laufwerk oder Camcorder für P2-, XDCAM HD-, XDCAM EX- oder AVCHD-Medien* ***B.*** *Windows- oder Macintosh-Computer und Computermonitor* ***C.*** *Audiokabel zu Lautsprechern und Verstärker* ***D.*** *Lautsprecher* ***E.*** *Fernsehbildschirm* ***F.*** *BNC-Anschlüsse für Component- oder SDI-Videokabel zum Fernsehbildschirm (alternativ zu „G“)* ***G.*** *HDMI-Anschluss für Audio-Video-Kabel zum Fernsehbildschirm (alternativ zu „F“)*

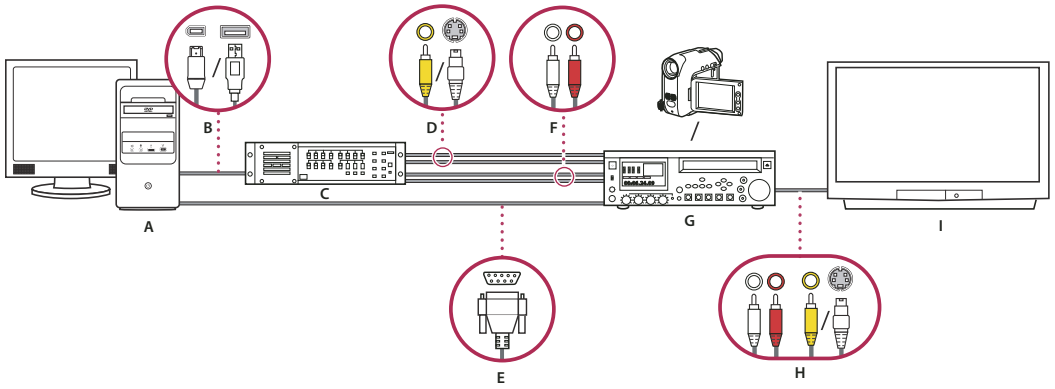
Mit diesem Setup können Sie Audio- und Videodateien von Kartenlesern, Laufwerken oder bandlosen Camcordern, die in digitalen Videodateiformaten wie Panasonic P2, XDCAM HD, XDCAM EX oder AVCHD aufgenommen wurden, importieren oder übertragen. Sie können außerdem Videodateien auf einem HD-Fernsehbildschirm anzeigen, sofern Ihr Computer über eine entsprechende Aufnahme- oder eine Grafikkarte mit Component-, SDI- oder HDMI-Ausgängen verfügt.

1 Schließen Sie Kartenleser, Laufwerk oder Camcorder an den Computer an, üblicherweise über ein USB 2.0-Kabel. Weitere Hinweise erhalten Sie in der Bedienungsanleitung des Geräts.

2 Verbinden Sie den Ausgang der Soundkarte Ihres Computers mit den Computerlautsprechern oder einem Audioverstärker.

3 Verbinden Sie die Videoausgänge der Aufnahmekarte, Breakout Box oder Grafikkarte über ein Component-, SDI- oder HDMI-Kabel mit dem Fernsehbildschirm.

Einrichten eines S-Video- oder Composite-Systems



S-Video/Composite-Setup
***A.** Computer und Computermonitor **B.** Anschlüsse und Stecker für FireWire und USB 2.0 **C.** A/D-Wandler **D.** Anschlüsse und Stecker für RCA Composite-Video, S-Video (y/c) **E.** RS 232/422-Anschluss und -Stecker **F.** RCA-Anschlüsse und -Stecker für L-Audio (weiß) und R-Audio (rot) **G.** Analoger Camcorder, analoger VTR **H.** RCA-Anschlüsse und -Stecker für L-Audio (weiß), R-Audio (rot), Composite-Video (gelb); Anschluss und Stecker für S-Video (y/c) **I.** Fernsehbildschirm*

Mit diesem Setup können Sie Audio- und Videodaten von einem analogen Camcorder oder VTR aufnehmen, während der Bearbeitung das Videosignal auf einem Fernsehbildschirm überwachen und Sequenzen zurück auf den Camcorder oder VTR exportieren.

Um das analoge Quellsignal in ein für den Computer verwendbares digitales Signal umzuwandeln, ist für dieses Setup ein A/D-Wandler (Analog/Digital) bzw. Digitalisierungsgerät erforderlich, der oder das entweder auf dem Computer installiert oder daran angeschlossen ist. Alternativ dazu können Sie auch einen digitalen Camcorder oder VTR verwenden, der eingehende analoge Signale digitalisieren kann.

1 Schließen Sie den analogen Camcorder bzw. VTR an den Computer oder eine seiner Schnittstellen an, z. B. eine Breakout Box, einen A/D-Wandler, einen digitalen Camcorder oder einen VTR, indem Sie S-Video- oder RCA-Videokabel verwenden. Schließen Sie Videokabel von den Videoausgängen des Computers oder der entsprechenden Schnittstelle an die Videoeingänge des Geräts an. Schließen Sie außerdem Videokabel von den Videoausgängen des Geräts an die Videoeingänge des Computers bzw. der Schnittstelle an.

2 Schließen Sie den analogen Camcorder bzw. VTR an den Computer oder eine seiner Schnittstellen an, z. B. eine Breakout Box, einen A/D-Wandler, einen digitalen Camcorder oder einen VTR, indem Sie XLR- oder RCA-Audiokabel verwenden. Schließen Sie Audiokabel von den Audioausgängen des Computers oder der entsprechenden Schnittstelle an die Audioeingänge des Geräts an. Schließen Sie außerdem Audiokabel von den Audioausgängen des Geräts an die Audioeingänge des Computers oder der entsprechenden Schnittstelle an.

3 (Optional) Wenn der analoge Camcorder oder VTR unter Windows über einen RS-422- oder RS-232-Anschluss verfügt, verbinden Sie den seriellen Gerätesteuerungsanschluss des Camcorders oder VTR mit dem seriellen Anschluss (Windows) des Computers, indem Sie das Pipeline Digital ProVTR-Kabel verwenden.

***Hinweis:** Die systemeigene serielle Gerätesteuerung ist nur unter Windows verfügbar.*

4 Schließen Sie den analogen Camcorder bzw. VTR oder die Breakout Box, den A/D-Wandler, den digitalen Camcorder oder VTR an den Fernsehbildschirm an, indem Sie ein S-Video- oder RCA-Videokabel und RCA-Audiokabel verwenden.

5 Stellen Sie den analogen Camcorder bzw. den Videorekorder auf Wiedergabe- bzw. VTR-Modus ein.

6 Wählen Sie in Adobe Premiere Pro „Datei“ > „Neu“ > „Sequenz“.

7 Wählen Sie im Dialogfeld „Neue Sequenz“ im Bereich „Verfügbare Vorgaben“ die Vorgabe, die dem Format des A/D-Wandlers entspricht, und nicht die Vorgabe, die dem Quellmaterial entspricht. Wenn Sie z. B. einen DV-Camcorder oder A/D-Wandler verwenden, um das analoge Signal zu konvertieren, wählen Sie eine DV-Vorgabe.

8 Geben Sie im Feld „Sequenzname“ einen Namen ein. Klicken Sie dann auf „OK“.

Festlegen des standardmäßigen Audiogeräts

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audiogerät“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Audiogerät“ (Mac OS) und legen Sie die folgenden Optionen fest:

- Wählen Sie im Standardgeräte-Menü ein Ausgabegerät aus.
- Wählen Sie im Puffergrößen-Menü eine Puffergröße aus.

2 Klicken Sie auf „OK“.

Optionen im Fenster „Audiogeräte“

Geräte aktivieren Legt fest, welches angeschlossene Audiogerät Signale an Adobe Premiere Pro sendet und von dort empfängt. Wenn es sich bei dem Gerät um ein ASIO-Gerät handelt, wählen Sie die ASIO-Treiber für das Gerät aus. Wenn vom Hersteller der Soundkarte keine ASIO-Treiber mitgeliefert wurden, können Sie als Einstellung den Premiere Pro WDM Sound-Treiber wählen. Damit ein Gerät zur Verfügung steht, muss ein aktueller Treiber ordnungsgemäß unter Windows installiert sein. Des Weiteren muss der Gerätetreiber mit dem ASIO (Audio Stream Input Output)-Standard kompatibel sein, wenn Sie mehr als zwei Stereokanäle für die Eingabe verwenden oder 5.1 Surround-Audio überwachen möchten. Ist der Treiber nicht kompatibel, stehen unabhängig von der Anzahl der angeschlossenen Geräteeingänge und -ausgänge nur Stereoeingänge und -ausgänge zur Verfügung.

Puffergröße Gibt die Größe des Puffers in Kilobyte an, den Adobe Premiere Pro zum Aufzeichnen von Audiodaten verwendet.

Einrichten eines USB-Mikrofons (MAC OS)

1 Navigieren Sie in der Anwendung zum Einrichten von Audio-Midi unter „Utilities“ zu „Audio > Open Aggregate Device Editor“.

2 Aktivieren Sie die folgenden Elemente:

- Ihr USB-Mikrofon
- Ein zusätzliches Eingabegerät, beispielsweise „Line In“.
- Ein Ausgabegerät

3 Wählen Sie dieses neue Aggregate Device im Fenster „Audiogerät-Einstellungen“ von Premiere Pro.

Festlegen von ASIO-Geräteeinstellungen (nur Windows)

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audiogeräte“.

2 Klicken Sie auf „ASIO-Einstellungen“. Legen Sie die ASIO-Einstellungen für das ausgewählte Gerät fest.

Hinweis: *Die Einstellungen in diesem Dialogfeld werden vom verwendeten Gerät und Treiber bereitgestellt und nicht von Adobe Premiere Pro. Informationen finden Sie in der Dokumentation für das verwendete ASIO-Gerät und den Treiber.*

3 Wählen Sie im Dialogfeld „Audiogerät-Einstellungen" die Registerkarte „Eingabe" aus.

4 Aktivieren Sie die Kontrollkästchen neben den Namen der Geräte, die Sie aktivieren möchten.

5 Aktivieren Sie „Gerät mit 32-Bit-Aufzeichnung", wenn Sie 32-Bit-Audio aufzeichnen möchten.

6 Ziehen Sie den Schieberegler „Samples", um die Größe des Puffers festzulegen.

7 Klicken Sie auf „OK".

Legen Sie fest, ob beim Rendern von Video auch Audio gerendert werden soll.

Sie können festlegen, ob Adobe Premiere Pro eine Audiovorschau standardmäßig rendert, wenn Sie „Sequenz" > „Effekte im Arbeitsbereich rendern" oder „Sequenz" > „Gesamten Arbeitsbereich rendern" auswählen. Das Rendern einer Audiovorschau könnte die Wiedergabeleistung verbessern, könnte jedoch zusätzliche Zeit in Anspruch nehmen, wenn Sie einen dieser Befehle auswählen.

1 Wählen Sie „Bearbeiten" > „Voreinstellungen" > „Allgemein" (Windows) oder „Premiere Pro" > „Voreinstellungen" > „Allgemein" (Mac OS).

2 Aktivieren oder deaktivieren Sie „Audiodaten zusammen mit Videodaten rendern".

3 Klicken Sie auf „OK".

Festlegen von Arbeitslaufwerken zum Verbessern der Systemleistung

Beim Bearbeiten eines Projekts benötigt Adobe Premiere Pro Speicherplatz für Dateien, die für das Projekt erforderlich sind, wie z. B. Video- und Audioaufnahmen, angeglichene Audiodateien und Vorschaudateien, die Sie manuell erstellt haben oder die beim Exportieren bestimmter Formate automatisch erstellt werden. Adobe Premiere Pro verwendet angeglichene Audiodateien und Vorschaudateien zur Leistungsoptimierung, wodurch eine Bearbeitung in Echtzeit, 32-Bit-Gleitkommagenauigkeit und ein effektiver Output ermöglicht werden.

Alle Arbeitslaufwerksvorgaben werden mit jedem Projekt gespeichert. Sie können für verschiedene Produkte unterschiedliche Arbeitslaufwerks-Speicherorte auswählen. Wenn Sie ein früheres Projekt nach dem Bearbeiten eines anderen Projekts mit anderen Arbeitslaufwerk-Speicherorten wieder öffnen, sucht Adobe Premiere Pro die Dateien für dieses Projekt an den Speicherorten auf dem Arbeitslaufwerk, die Sie für dieses Projekt festgelegt haben.

Wenn Sie Vorschaudateien oder angeglichene Audiodateien für ein Projekt löschen, erstellt Adobe Premiere Pro diese automatisch neu, wenn Sie das Projekt wieder öffnen.

Arbeitslaufwerke werden standardmäßig am selben Speicherort wie das Projekt abgelegt. Je länger und komplexer Sequenzen werden, um so mehr Platz nehmen die Arbeitslaufwerke ein. Um die beste Leistung zu erzielen, ist es zu empfehlen, dass Sie ein oder mehrere Laufwerke (andere als das Laufwerk, auf dem Projektdatei, Betriebssystemdateien oder Anwendungsdateien gespeichert sind) für die Speicherung Ihrer Mediendateien reservieren. Auf diese Weise können die Mediendatenträger so schnell wie möglich auf Mediendateien zugreifen und diese Abspielen, ohne dafür auf andere Dateien zugreifen zu müssen. Falls auf Ihrem System mehrere Festplatten vorhanden sind, können Sie mit dem Befehl „Projekt" > „Projekteinstellungen" > „Arbeitslaufwerke" festlegen, welche Festplatten in Adobe Premiere Pro für Mediendateien verwendet werden. Führen Sie diesen Schritt am besten durch, wenn Sie ein neues Projekt einrichten.

Hinsichtlich der Leistung empfiehlt es sich normalerweise, jedem Assettyp ein anderes Laufwerk zuzuweisen, Sie können jedoch auch Ordner auf dem gleichen Laufwerk angeben. Sie können für jeden der folgenden Dateitypen eigene Speicherorte auf Arbeitslaufwerken angeben:

Videoaufnahme Videodateien, die Sie über den Befehl „Datei" > „Aufnehmen" erstellen.

Wenn Sie Videodateien in einen Arbeitslaufwerkordner übertragen, bevor Sie das Projekt erstellen, geben Sie den Ordner an, der die Videodateien für die Videoaufnahme enthält.

Audioaufnahme Audiodateien, die Sie mit dem Befehl „Datei" > „Aufnehmen" erstellen oder durch Aufnahmen mit dem Audiomixer wie beim Aufnehmen eines Voiceovers.

Videovorschau Dateien, die bei Auswahl des Befehls „Sequenz" > „Gesamten Arbeitsbereich rendern" erstellt werden, werden in eine Filmdatei oder auf ein Gerät exportiert. Wenn der Vorschaubereich Effekte beinhaltet, werden die Effekte in der Vorschaudatei mit gleich bleibender Qualität gerendert.

Audiovorschau Dateien, die bei Auswahl des Befehls „Sequenz" > „Gesamten Arbeitsbereich rendern" erstellt werden, verwenden den Befehl „Clip" > „Audio-Optionen" > „Rendern und ersetzen" oder werden in eine Filmdatei bzw. auf ein DV-Gerät exportiert. Wenn der Vorschaubereich Effekte beinhaltet, werden die Effekte in der Vorschaudatei mit gleich bleibender Qualität gerendert.

Festlegen von Arbeitslaufwerken

Sie können Arbeitslaufwerke im Dialogfeld „Voreinstellungen" im Fenster „Arbeitslaufwerke" einrichten. Bevor Sie die Einstellungen für das Arbeitslaufwerk ändern, können Sie im Feld rechts neben dem Pfad überprüfen, wie viel Speicherplatz auf dem ausgewählten Datenträger zur Verfügung steht. Wenn der Pfad nicht vollständig angezeigt wird, zeigen Sie mit der Maus auf den Pfadnamen, woraufhin der komplette Pfadname als QuickInfo erscheint.

1 Wählen Sie die Option „Projekt" > „Projekteinstellungen" > „Arbeitslaufwerke".

2 Geben Sie für jeden Dateityp, der im Dialogfeld angezeigt wird, einen Speicherort an. Adobe Premiere Pro erstellt für jeden Dateityp einen entsprechend benannten Unterordner (z. B. „Videoaufnahme") und legt die jeweils relevanten Dateien darin ab. Im Popup-Menü sind drei Standard-Speicherorte aufgeführt:

„Eigene Dateien" (Windows) oder „Dokumente" (Mac OS) Speichert Arbeitsdateien im Ordner „Eigene Dateien" (Windows) oder „Dokumente" (Mac OS).

Wie Projekt Arbeitsdateien werden im selben Ordner wie die Projektdatei gespeichert.

Benutzerdefiniert Hier können Sie einen Speicherort Ihrer Wahl angeben. Wählen Sie „Benutzerdefiniert", klicken Sie auf „Durchsuchen" und wählen Sie einen verfügbaren Ordner aus.

Optimieren der Leistung des Arbeitslaufwerks

Um eine optimale Leistung zu erhalten, sollten Sie die folgenden Richtlinien befolgen:

- Wenn Ihr Computer nur über eine Festplatte verfügt, sollten Sie die Standardeinstellungen der Arbeitslaufwerkoptionen beibehalten.
- Richten Sie Arbeitslaufwerke auf einer oder mehreren separaten Festplatten ein. In Adobe Premiere Pro können Sie für jeden Arbeitslaufwerktyp eine eigene Festplatte angeben (z. B. eine Festplatte für Videoaufnahme und eine andere für Audioaufnahme).
- Geben Sie unter Windows nur Partitionen als Arbeitslaufwerke an, die für das NTFS-Dateiformat formatiert sind. Verwenden Sie bei Mac OS-Computern für Mac OS Extended formatierte Partitionen. FAT32-Partitionen werden für Video nicht empfohlen. Diese unterstützen keine großen Dateien.
- Deaktivieren Sie unter Mac OS „Journaling für beste Leistung".

- Legen Sie die leistungsstärkste Festplatte für Filmaufnahmen und die Speicherung von Arbeitsdateien fest. Für Audiovorschaudateien und die Projektdatei kann eine langsamere Festplatte verwendet werden.
- Geben Sie nur an Ihren Computer angeschlossene Festplatten an. Netzwerk-Festplatten sind in der Regel zu langsam. Verwenden Sie keine austauschbaren Datenträger, da Adobe Premiere Pro immer über Zugriff auf die Arbeitslaufwerkdateien verfügen muss. Dateien auf dem Arbeitslaufwerk bleiben erhalten, auch wenn Sie das Projekt schließen. Sie werden wieder verwendet, wenn Sie das Projekt, zu dem sie gehören, wieder öffnen. Wenn Sie die Arbeitslaufwerkdateien auf austauschbaren Datenträgern speichern und diese herausnehmen bzw. trennen, steht das Arbeitslaufwerk nicht mehr für Adobe Premiere Pro zur Verfügung.
- Sie können zwar eine Festplatte in Partitionen unterteilen und diese als Arbeitslaufwerke einrichten, erhalten auf diese Weise jedoch keine Leistungssteigerung, da es sich nach wie vor nur um eine Festplatte handelt. Für optimale Ergebnisse sollten Sie die Arbeitslaufwerke auf physisch getrennten Festplatten einrichten.
- Sie können Audio- und Videodaten auf separaten Laufwerken aufnehmen, wenn diese Funktion vom Format-Codec unterstützt wird. (Dies wird in Adobe Premiere Pro für die systemeigene DV- und HDV-Aufnahme nicht unterstützt.) Definieren Sie den Speicherort für neue Dateien, indem Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Festplatten durchsuchen“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Festplatten durchsuchen“ (Mac OS) auswählen. Wenn Sie die Voreinstellungen nicht ändern, werden alle in Adobe Premiere Pro aufgenommenen oder erstellten Dateien im selben Ordner gespeichert, in dem die Projektdateien gespeichert sind.

Optimieren des Renderings für verfügbaren Arbeitsspeicher

Standardmäßig rendert Adobe Premiere Pro Videos mit der maximal verfügbaren Anzahl an verfügbaren Prozessoren (bis zu 16). Einige Sequenzen, wie zum Beispiel diejenigen, die hochauflösende Originalvideos oder Standbilder enthalten, haben einen großen Bedarf an Speicherplatz für das gleichzeitige Rendern mehrerer Frames. Sie können erzwingen, dass Adobe Premiere Pro das Rendern abbricht und in einer Warnung mitteilt, dass wenig Arbeitsspeicher zur Verfügung steht. In diesen Fällen können Sie den verfügbaren Speicher erhöhen, indem Sie die Vorinstellung für die Rendering-Optimierung von Leistung auf Arbeitsspeicher ändern. Ändern Sie diese Einstellung zurück zu Leistung, wenn für das Rendering keine Speicheroptimierung mehr benötigt wird.

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“, und wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ die Option „Allgemein“.
2. Wählen Sie im Dropdown-Menü neben der Option „Rendering optimieren für“ die Option „Arbeitsspeicher“.
3. Klicken Sie auf „OK“, schließen Sie Adobe Premiere Pro und öffnen Sie das Projekt erneut, damit die neue Einstellung wirksam wird.

Optimieren des Betriebssystems

Sie können Ihr Betriebssystem optimieren, damit Adobe Premiere Pro die optimale Leistung erzielen kann.

Verwandte Themen

Optimieren von Windows XP für Adobe Premiere Pro

Optimieren von Windows Vista für Adobe Premiere Pro CS4

Optimieren von Mac OS C für Adobe Premiere Pro CS4

Kapitel 4: Projekt-Setup

Eine *Projektdatei* beinhaltet Informationen über Sequenzen und Assets, wie z. B. Einstellungen für Aufnahmen, Überblendungen und Audiomischungen. Die Projektdatei enthält außerdem die Daten all Ihrer Bearbeitungsentscheidungen, z. B. die In- und Out-Points für zugeschnittene Clips und die Parameter für die einzelnen Spezialeffekte. Zu Beginn jedes neuen Projekts legt Adobe Premiere Pro auf Ihrer Festplatte einen Ordner an. Standardmäßig werden hier die aufgenommenen Dateien, Vorschaudaten und angeglichenen Audiodateien sowie die eigentliche Projektdatei gespeichert.

Projekte erstellen und verändern

Für jedes erstellte Projekt wird in Adobe Premiere Pro eine Projektdatei angelegt. Diese Datei enthält die Einstellungen für jede Sequenz in diesem Projekt sowie wichtige Daten zu den Assets, zu den Bearbeitungsoptionen und zu den Effekten, die im Projekt verwendet werden.

In Adobe Premiere Pro werden die Video-, Audio- oder Standbilddateien nicht in der Projektdatei gespeichert, sondern nur Referenzen auf diese Dateien, ein *Clip*, basierend auf dem Dateinamen und dem Speicherort der Datei zum Zeitpunkt des Imports. Wenn Sie eine Originaldatei nach dem Importieren verschieben, umbenennen oder löschen, kann Adobe Premiere Pro die Datei beim nächsten Öffnen des Projekts nicht automatisch finden. In diesem Fall wird das Dialogfeld „Wo ist die Datei“ geöffnet.

Standardmäßig enthält jedes Projekt ein einzelnes Projektfenster. In diesem Fenster werden alle Clips eines Projekts gespeichert. Sie können die Medien und Sequenzen eines Projekts mithilfe von Behältern im Projektfenster organisieren.

Ein Projekt kann mehrere Sequenzen enthalten und die Sequenzen innerhalb eines Projekts können sich untereinander in Ihren Einstellungen unterscheiden. Innerhalb eines Projekts können Sie einzelne Segmente als separate Sequenzen bearbeiten und anschließend zu einem Programm kombinieren, indem Sie diese zu einer längeren Sequenz verschachteln. Sie können auch mehrere Variationen einer Sequenz als separate Sequenzen in demselben Projekt speichern.

Hinweis: *Wenn Sie verschiedene Segmente oder Versionen desselben Videoprogramms erstellen, müssen Sie keine Kopien eines Projekts speichern. Sie können stattdessen einfach neue Sequenzen oder Duplikate innerhalb einer einzelnen Projektdatei erstellen.*

Verwandte Themen

„Sequenzvorgaben und -einstellungen“ auf Seite 154

www.adobe.com/go/learn_dv_primer_dvbasics_de

Erstellen eines Projekts

Projekte können mehr als eine Sequenz enthalten, und die Einstellungen für eine Sequenz können von der einer anderen abweichen. Adobe Premiere Pro fordert Sie zur Festlegung von Einstellungen für die erste Sequenz auf, sobald Sie ein neues Projekt erstellen. Sie können diesen Schritt jedoch unterbrechen, um ein Projekt zu erstellen, das keine Sequenzen enthält.

1 (Optional) Wenn Sie Video von einem Gerät aufnehmen möchten, schließen Sie das Gerät mithilfe einer IEEE 1394- oder SDI-Verbindung an Ihren Computer an. Schalten Sie dann das Gerät ein und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn es sich bei dem Gerät um eine Kamera handelt, stellen Sie den Wiedergabemodus ein, der ggf. durch VTR oder VCR gekennzeichnet ist.
- Wenn es sich um einen Videorekorder handelt, überprüfen Sie, ob der DV-Ausgang richtig eingestellt ist.

Hinweis: *Stellen Sie an der Kamera keinen Aufzeichnungsmodus ein.*

2 Wählen Sie entweder im Willkommensbildschirm, der beim Start von Adobe Premiere Pro angezeigt wird, die Option „Neues Projekt“ oder oder wählen Sie in der geöffneten Anwendung „Datei“ > „Neu“ > „Projekt“.

3 Navigieren Sie zu einem Speicherort, an dem Sie die Projektdatei speichern möchten, benennen Sie das Projekt und klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: *Legen Sie möglichst einen Speicherort und einen Namen fest, die später nicht mehr geändert werden müssen. Adobe Premiere Pro speichert standardmäßig gerenderte Vorschauen, angeglichene Audiodateien sowie Audio- und Videoaufnahmen in dem Ordner, in dem auch Ihr Projekt abgelegt ist. Wenn Sie eine Projektdatei später verschieben, müssen Sie die dazugehörigen Dateien ggf. ebenfalls verschieben.*

4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie für die erste Sequenz des Projekts eine Vorgabe aus, oder passen Sie die Voreinstellungen individuell an. Siehe „Erstellen einer Sequenz“ auf Seite 154. Klicken Sie dann auf „OK“.
- Um ein Projekt ohne Sequenz zu erstellen, klicken Sie auf „Abbrechen“.

5 (Optional) Wenn Sie den Ort, an dem Adobe Premier Pro verschiedene Dateitypen speichert, ändern möchten, legen Sie die Arbeitslaufwerke fest. Siehe„Festlegen von Arbeitslaufwerken zum Verbessern der Systemleistung“ auf Seite 51.

Hinweis: *Adobe Premiere Pro unterstützt Videos mit einer hohen Farbtiefe (mehr als 8 Bit), was für die Bearbeitung von Standard- und HD-Material erforderlich ist.*

Verwandte Themen

„Erstellen einer Sequenz“ auf Seite 154

Prüfen von Projekteinstellungen

Alle Projekteinstellungen gelten für das gesamte Projekt und die meisten dieser Einstellungen können nicht mehr geändert werden, nachdem das Projekt erstellt wurde.

Wenn Sie mit der Arbeit in einem Projekt bereits begonnen haben, können Sie die Projekteinstellungen anzeigen, jedoch nur einige davon ändern. Sie können diese Einstelungen im Dialogfeld „Projekteinstellungen“ aufrufen.

1 Wählen Sie „Projekt“ > „Projekteinstellungen“ > „Allgemein“ oder „Projekt“ > „Projekteinstellungen“ > „Arbeitslaufwerke“.

2 Zeigen Sie die Einstellungen wie gewünscht an, oder ändern Sie sie.

3 Klicken Sie auf „OK“.

Dialogfeld „Projekteinstellungen“

Allgemein

Bereich für geschützten Titel Bestimmt, welcher Anteil der Framekante zur Markierung als Bereich für geschützte Titel verwendet wird, sodass die Titel nicht durch den Fernsehgerät-Overscan abgeschnitten werden. Ein Rechteck mit Fadenkreuz kennzeichnet diesen Bereich, wenn Sie im Quellmonitor oder im Programmmonitor auf die Schaltfläche „Sichere Ränder“ klicken. Titel benötigen in der Regel einen größeren geschützten Bereich als Aktionen.

Bereich für geschützte Aktion Bestimmt, welcher Anteil der Framekante zur Markierung als Bereich für geschützte Titel verwendet wird, sodass die Aktion nicht durch den Fernsehgerät-Overscan abgeschnitten wird. Ein Rechteck kennzeichnet diesen Bereich, wenn Sie im Quellmonitor oder im Programmmonitor auf die Schaltfläche „Sichere Ränder“ klicken.

Anzeigeformat (Video und Audio) Informationen zu Video- und Audio-Anzeigeformaten finden Sie unter „Sequenzvorgaben und -einstellungen“ auf Seite 154 in den entsprechenden Einträgen unter „Allgemeine Einstellungen“.

Aufnahmeformat Informationen zum Einrichten des Aufnahmeformats finden Sie unter „Einstellen von Aufnahmeformat, Voreinstellungen und Spuren“ auf Seite 65.

Arbeitslaufwerke

Weitere Informationen zum Festlegen von Arbeitslaufwerken finden Sie unter „Festlegen von Arbeitslaufwerken zum Verbessern der Systemleistung“ auf Seite 51.

Öffnen eines Projekts

Mit Adobe Premiere Pro für Windows können Sie mit früheren Versionen von Adobe Premiere Pro oder Adobe Premiere 6.x erstellte Projektdateien öffnen. Sie können jedoch nur jeweils ein Projekt gleichzeitig öffnen. Um den Inhalt aus einem Projekt in ein anderes Projekt zu übertragen, verwenden Sie den Befehl „Importieren“.

Verwenden Sie den Befehl „Automatisch speichern“, um automatisch Kopien des Projekts im Adobe Premiere Pro-Ordner „Auto-Save“ zu speichern.

Bei der Arbeit an einem Projekt können fehlende Dateien auftreten. Sie können die Arbeit fortsetzen, indem Sie offline Dateien als Platzhalter für die fehlenden Dateien ersetzen. Sie können die Bearbeitung mit diesen Offline-Dateien fortsetzen, müssen jedoch die Originaldateien vor dem Rendern des Films wieder einbeziehen.

Verwenden Sie den Befehl „Medien verbinden“, um die Datei nach dem Öffnen des Projekts wieder online zu stellen. Sie können die Arbeit fortsetzen, ohne das Projekt zu schließen und wieder zu öffnen.

1. Wählen Sie „Datei“ > „Projekt öffnen“.
2. Suchen Sie die Projektdatei und öffnen Sie sie.
3. Wählen Sie dazu „Öffnen“.
4. Erscheint das Dialogfeld zum Öffnen von Dateien, suchen Sie über das entsprechende Feld nach der Datei, oder wählen Sie im Dialogfeld eine der folgenden Optionen aus:

Suchen Startet die Suchfunktion von Windows-Explorer (Windows) oder Finder (Mac OS).

Überspringen Ersetzt eine fehlende Datei für die Dauer der Sitzung durch einen temporären Offlineclip. Wenn Sie das Projekt schließen und erneut öffnen, wird ein Dialogfeld angezeigt, mit dessen Hilfe Sie die Datei suchen oder wieder überspringen können.

Alle überspringen Wie bei „Überspringen“ werden auch mit der Option „Alle überspringen“ die fehlenden Dateien durch temporäre Offline-Dateien ersetzt.

Wichtig: *Führen Sie die Befehle „Überspringen“ oder „Alle überspringen“ nur aus, wenn Sie ganz sicher sind, dass Sie alle Stellen des Projekts, an denen diese Datei verwendet wird, überarbeiten möchten. Wenn Sie die Datei im Projekt behalten möchten, sie aber im Moment nicht finden, verwenden Sie stattdessen die Option „Offline“.*

Vorschau überspringen Verhindert, dass Adobe Premiere Pro nach bereits gerenderten Vorschaudateien für dieses Projekt sucht. Auf diese Weise wird das Projekt schneller geladen. Möglicherweise müssen Sie jedoch Teile der Sequenzen zur schnelleren Wiedergabe rendern.

Offline Ersetzt eine fehlende Datei durch einen *Offlineclip*, d. h. einen Platzhalter, der alle Referenzen zur fehlenden Datei im Projekt beibehält. Im Gegensatz zum temporären Offlineclip, der mit der Option „Überspringen“ erstellt wird, bleibt der mit der Option „Offline“ erstellte Clip auch zwischen den Sitzungen erhalten. Sie müssen daher nicht bei jedem Öffnen des Projekts nach den fehlenden Dateien suchen.

Alle offline Wie bei „Offline“ werden auch mit der Option „Alle offline“ die fehlenden Dateien durch dauerhafte Offline-Dateien ersetzt.

Hinweis: *Löschen Sie keine Originaldateien, während Sie sie in einem Adobe Premiere Pro-Projekt als Clips verwenden, es sei denn, sie wurden mit der Gerätesteuerung aufgenommen und Sie möchten sie erneut aufnehmen. Nachdem der Film fertiggestellt wurde, können Sie die Originaldateien löschen.*

Löschen von Projektdateien

1. Suchen Sie die Adobe Premiere Pro-Projektdatei in Windows Explorer (Windows) oder im Finder (Mac OS) und öffnen Sie sie. Projektdateien haben die Dateierweiterung „.prproj“.
2. Drücken Sie die Entf-Taste.

Verschieben von Projekten auf einen anderen Computer

Wenn Sie ein Projekt zur weiteren Bearbeitung auf einen anderen Computer verschieben möchten, müssen Sie Kopien aller Assets für das Projekt sowie die Projektdatei auf den zweiten Computer verschieben. Sie sollten die Dateinamen und Ordner der Ressourcen beibehalten, damit Adobe Premiere Pro die Ressourcen finden und automatisch mit den Clips im Projekt verknüpfen kann.

Vergewissern Sie sich zudem, dass dieselben Codecs, die auf dem ersten Computer für das Projekt genutzt wurden, auch auf dem zweiten Computer installiert sind. Weitere Informationen zum Verschieben eines Projekts und seiner Ressourcen auf einen anderen Computer finden Sie unter Zuschneiden oder Kopieren Ihres Projekts.

Verwandte Themen

„Plattformübergreifender Arbeitsablauf“ auf Seite 30

Zuschneiden oder Kopieren Ihres Projekts

Seitenverhältnis

Seitenverhältnisse

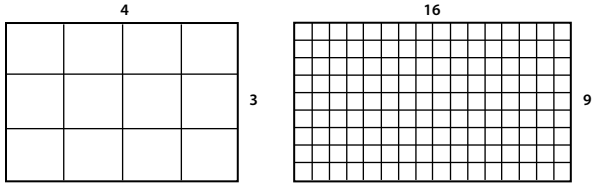
Unter Seitenverhältnis versteht man das Verhältnis von Breite zu Höhe. Video- und Standbild-Frames haben ein Frame-Seitenverhältnis und die Pixel, aus denen sich der Frame zusammensetzt, haben ein Pixel-Seitenverhältnis. Sie verwenden bei Videoaufnahmen für das Fernsehen ein Frame-Seitenverhältnis 4:3 oder 16:9. Darüber hinaus verwenden verschiedene Videoaufnahmestandards unterschiedliche Pixel-Seitenverhältnisse.

Sie legen die Frame- und Pixel-Seitenverhältnisse für ein Adobe Premiere Pro-Projekt fest, wenn Sie das Projekt erstellen. Wenn Sie diese Seitenverhältnisse für das Projekt ausgewählt haben, können Sie nicht mehr geändert werden. Sie können jedoch Assets mit unterschiedlichen Seitenverhältnissen in einem Projekt verwenden.

Adobe Premiere Pro versucht automatisch, das Pixel-Seitenverhältnis der Originaldateien anzugleichen. Werden Assets dennoch verzerrt angezeigt, können Sie das entsprechende Pixel-Seitenverhältnis manuell ändern. Gleichen Sie Pixel-Seitenverhältnisse vor der Angleichung von Frame-Seitenverhältnissen an, da ein falsches Frame-Seitenverhältnis zu einem falsch interpretierten Pixel-Seitenverhältnis führen kann.

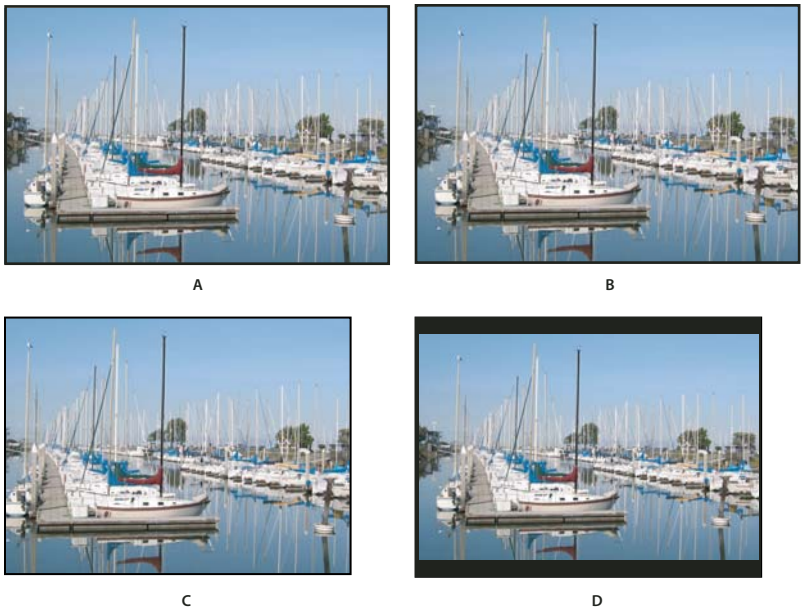
Frame-Seitenverhältnis

Das *Frame-Seitenverhältnis* beschreibt das Verhältnis von Breite zu Höhe der Bildabmessungen. DV NTSC verwendet beispielsweise ein Frame-Seitenverhältnis von 4:3 (d. h. 4 Einheiten in der Breite .mal 3 Einheiten in der Höhe). Ein typischer Breitbildschirm verfügt hingegen über ein Frame-Seitenverhältnis von 16:9. Viele Kameras mit Widescreen-Modus können mit dem Seitenverhältnis 16:9 aufnehmen. Einige Filme werden sogar mit einem noch breiteren Seitenverhältnis aufgenommen.



Frame-Seitenverhältnis 4:3 (links) und das breitere Frame-Seitenverhältnis 16:9 (rechts)

Wenn Sie Clips, die mit einem bestimmten Frame-Seitenverhältnis aufgenommen wurden, in ein Projekt mit einem anderen Frame-Seitenverhältnis importieren, können Sie festlegen, wie die abweichenden Werte angepasst werden. Um einen 6:9-Film auf einem herkömmlichen 4:3-Fernsehgerät abzuspielen, werden beispielsweise zwei Techniken angewendet. Sie können die gesamte Breite des 16:9-Films auf dem 4:3-Fernsehbildschirm anzeigen. Bei dieser als *Letterboxing* bezeichneten Technik bleiben am oberen und unteren Rand des Filmframes schwarze Streifen stehen. Alternativ können Sie auch den 4:3-Bildschirm vertikal mit der gesamten Höhe des 16:9-Frames ausfüllen. In diesem Fall wird die horizontale Position des 16:9-Frames in dem schmaleren 4:3-Frame geschwenkt, sodass die Haupthandlung immer innerhalb des 4:3-Frames angezeigt wird. Diese Technik wird als *Schwenk & Scan* bezeichnet. In Adobe Premiere Pro können Sie beide Methoden verwenden, indem Sie Bewegungseffekteigenschaften wie „Position“ und „Skalieren“ angeben.



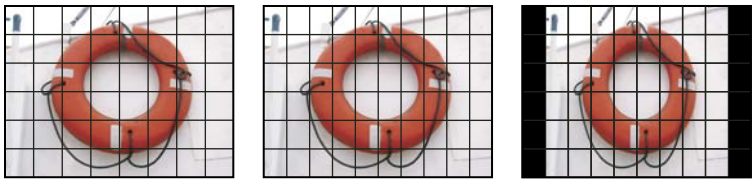
NTSC-Anzeigen
***A.** 16:9 NTSC-Filmmaterial **B.** Anzeige eines DVD-Players mit dem Original-Widescreen-Format auf einem Widescreen-Fernsehbildschirm **C.** 16:9-Bild auf einem 4:3-Fernsehbildschirm mit automatischem Pan & Scan **D.** 16:9-Bild auf einem 4:3-Fernsehbildschirm mit automatischem Letterboxing, um die gesamte Framegröße zu verringern und das gesamte Bild anzuzeigen*

Pixel-Seitenverhältnis

Das *Pixel-Seitenverhältnis* beschreibt das Verhältnis von Breite zu Höhe in einem einzigen Pixel eines Frames. Das Pixel-Seitenverhältnis variiert, da die Anzahl der Pixel, die zum Ausfüllen eines Frames benötigt wird, von dem jeweiligen Videosystem abhängt. Viele Computer-Videostandards definieren zum Beispiel einen Frame mit einem Seitenverhältnis von 4:3 als 640 Pixel breit und 480 Pixel hoch, was zu quadratischen Pixeln führt. Videostandards wie DV NTSC definieren ein Seitenverhältnis von 4:3 als 720 x 480 Pixel. Hierdurch entstehen schmalere rechteckige Pixel, da mehr Pixel auf der gleichen Framebreite angeordnet sind. Die Computer-Videopixel in diesem Beispiel haben ein Pixel-Seitenverhältnis von 1:1 (quadratisch). Die DV NTSC-Pixel haben ein Pixel-Seitenverhältnis von 0,91 (nicht quadratisch). DV-Pixel, die stets rechteckig sind, werden in Systemen, die NTSC-Videos produzieren, vertikal ausgerichtet und in Systemen, die PAL-Videos produzieren, horizontal. Das Pixel-Seitenverhältnis eines Clips wird in Adobe Premiere Pro neben der Miniaturansicht des Clips im Projektfenster angezeigt.

Wenn Sie Rechteckpixel ohne vorherige Bearbeitung auf einem Monitor für Quadratpixel anzeigen, erscheinen Bilder verzerrt (beispielsweise werden Kreise oval angezeigt). Bei Anzeige auf einem Fernsehbildschirm werden die Bilder jedoch richtig proportioniert dargestellt, da sie Rechteckpixel verwenden. In Adobe Premiere Pro können Clips mit verschiedenen Pixel-Seitenverhältnissen ohne Verzerrungen angezeigt und ausgegeben werden. Adobe Premiere Pro versucht, diese automatisch an das Pixel-Seitenverhältnis des Projekts anzupassen.

Es kann gelegentlich zu einem verzerrten Clip kommen, wenn Adobe Premiere Pro das Pixel-Seitenverhältnis falsch interpretiert. Diese Verzerrung eines einzelnen Clips korrigieren Sie, indem Sie das Pixel-Seitenverhältnis des Quellclips im Dialogfeld „Filmmaterial interpretieren“ manuell angeben. Sie können ähnliche Fehlinterpretationen von Gruppen mit Dateien gleicher Größe korrigieren, indem Sie die Datei Interpretation Rules.txt bearbeiten.



Pixel- und Frame-Seitenverhältnis
***A.** 4:3-Quadratpixel-Bild auf einem 4:3-Quadratpixel-Monitor (Computer) **B.** Richtig interpretiertes 4:3-Quadratpixel-Bild auf einem 4:3-Rechteckpixel-Bildschirm (Fernseher) **C.** Falsch interpretiertes 4:3-Quadratpixel-Bild auf einem 4:3-Rechteckpixel-Bildschirm (Fernseher)*

Verwandte Themen

AE CS4: Neue Pixel-Seitenverhältnisse

Gängige Pixel-Seitenverhältnisse

	Pixel-Seitenverhältnis	**Verwendung**
Quadratische Pixel	1,0	Das Footage hat eine Framegröße von 640 x 480 oder 648 x 486, ist 1920 x 1080 HD (nicht HDV oder DVCPRO HD), ist 1280 x 720 HD oder HDV oder wurde aus einer Anwendung exportiert, die keine nicht-quadratischen Pixel unterstützt. Diese Einstellung kann auch für Footage verwendet werden, das von Film übertragen wurde, oder für benutzerspezifische Projekte.
D1/DV NTSC	0,91	Das Footage hat eine Framegröße von 720 x 486 oder 720 x 480 und das gewünschte Frameseitenverhältnis ist 4:3. Diese Einstellung eignet sich außerdem für Footage, das aus einer Anwendung exportiert wurde, die mit nicht-quadratischen Pixeln arbeitet, z. B. eine 3D-Animationsanwendung.
D1/DV NTSC Breitwand	1,21	Das Footage hat eine Framegröße von 720 x 486 oder 720 x 480 und das gewünschte Frameseitenverhältnis ist 16:9.
D1/DV PAL	1,09	Das Footage hat eine Framegröße von 720 x 576 und das gewünschte Frameseitenverhältnis ist 4:3.
D1/DV PAL Breitwand	1,46	Das Footage hat eine Framegröße von 720 x 576 und das gewünschte Frameseitenverhältnis ist 16:9.
Anamorphisch 2:1	2,0	Das Footage wurde mit einem anamorphischen Objektiv aufgenommen oder anamorph von einem Filmframe mit einem Seitenverhältnis von 2:1 übertragen.
HDV 1080/DVCPRO HD 720, HD Anamorphisch 1080	1,33	Das Footage hat eine Framegröße von 1440 x 1080 oder 960 x 720 und das gewünschte Frameseitenverhältnis ist 16:9.
DVCPRO HD 1080	1,5	Das Footage hat eine Framegröße von 1280 x 1080 und das gewünschte Frameseitenverhältnis ist 16:9.

Quadratpixel-Filmmaterial

Viele Grafik- und Animationsprogramme erzeugen Quadratpixel-Assets, die zur Anzeige auf Quadratpixel-Computermonitoren vorgesehen sind. In Adobe Premiere Pro werden jedoch in der Regel Dateien mit rechteckigen Pixeln zur Anzeige auf Fernsehbildschirmen erzeugt. Adobe Premiere Pro passt Quadratpixel-Assets automatisch an das Pixel-Seitenverhältnis des Projekts an. Nach der Anpassung des Assets verfügt es jedoch nicht mehr über das ursprüngliche Frame-Seitenverhältnis. Darüber hinaus ist es nicht wahrscheinlich, dass sein Frame-Seitenverhältnis dem des Projekts entspricht, selbst wenn dies vor der Anpassung so war.

Beispiel: Sie erstellen eine Quadratpixel-Ressource der Größe 720 x 540 und importieren sie in ein Adobe Premiere Pro-DV-Projekt mit einem Seitenverhältnis von 720 x 540. In diesem Fall ist das Asset nach der Anpassung breiter als der Bildschirm. Verwenden Sie das Skalierungs-Steuerelement, um die Größe des Asset-Frames im Projekt-Frame festzulegen. Um das Frame-Seitenverhältnis der Ressource beizubehalten, schneidet Adobe Premiere Pro die Ressource jedoch in der Regel zu oder umrandet sie mit schwarzen Balken.

Sie können dies verhindern, indem Sie die Assets aus Quadratpixel-Grafiken oder Animationsprogrammen sorgfältig erstellen. Wählen Sie ein Frame-Seitenverhältnis, das nach der Anpassung exakt mit der Framegröße des Projekts übereinstimmt. Um ein optimales Ergebnis zu erzielen, sollten Sie Programme wie Adobe Photoshop® und Adobe After Effects® verwenden, die Einstellungen für das Pixel-Seitenverhältnis enthalten. Legen Sie die Framemaße und das Pixel-Seitenverhältnis entsprechend den Maßen des Projekts fest. Wenn das von Ihnen verwendete Programm nicht über eine Einstellung für das Pixel-Seitenverhältnis verfügt, sollten Sie nicht versuchen, die Frameabmessungen anzupassen (z. B. 720 x 540). Stellen Sie stattdessen sicher, dass das gesamte Frame-Seitenverhältnis dem Ihres Projekts entspricht (z. B. 4:3 oder 16:9). Die Videodaten werden in Adobe Premiere Pro automatisch so angepasst, dass sie nicht verzerrt werden.

Wenn in dem Quadratpixel-Programm Framemaße erforderlich sind, verwenden Sie die mit der Ausgabe Ihres Projekt übereinstimmende Option:

- 4:3 DV (NTSC) oder ATSC SD: Erstellen und speichern Sie die Quadratpixeldatei mit 720 x 534.
- 4:3 D1 (NTSC): Erstellen und speichern Sie die Quadratpixeldatei mit 720 x 534.
- 4:3 DV oder D1 (PAL): Erstellen und speichern Sie die Datei mit 788 x 576.
- 16:9 DV (NTSC): Erstellen und speichern Sie die Datei mit 864 x 480.
- 16:9 D1 (NTSC): Erstellen und speichern Sie die Datei mit 872 x 486.
- 16:9 DV oder D1 (PAL): Erstellen und speichern Sie die Datei mit 1050 x 576.
- 16:9 1080i HD: Erstellen und speichern Sie die Datei mit 1920 x 1080.
- 16:9 720p HD: Erstellen und speichern Sie die Datei mit 1280 x 720.

Verwenden von Assets mit verschiedenen Seitenverhältnissen

Adobe Premiere Pro versucht automatisch, das Frame-Seitenverhältnis von importierten Assets beizubehalten. Dabei werden das Pixel-Seitenverhältnis und/oder die Framemaße teilweise geändert, damit das Asset bei der Verwendung in einer Sequenz nicht zugeschnitten oder verzerrt wird. In Adobe Creative Suite erstellte Assets verfügen über Metadaten, mit denen Adobe Premiere Pro die Berechnungen automatisch und genau durchführen kann. Für Assets, die nicht über diese Metadaten verfügen, wendet Adobe Premiere Pro einen Regelsatz zur Interpretation des Pixel-Seitenverhältnisses an.

Beim Aufnehmen oder Importieren von NTSC-Filmmaterial mit der ATSC-Framegröße von 704 x 480, der D1-Framegröße von 720 x 486 oder der DV-Framegröße von 720 x 480 wird das Pixel-Seitenverhältnis für das Asset in Adobe Premiere Pro automatisch auf D1/DV NTSC (0,91) gesetzt. Beim Aufnehmen oder Importieren von Filmmaterial mit der HD-Framegröße von 1440 x 1080 wird das Pixel-Seitenverhältnis für die Datei in Adobe Premiere Pro automatisch auf HD 1080 Anamorphisch (1,33) gesetzt. Beim Aufnehmen oder Importieren von PAL-Filmmaterial mit der D1- oder DV-Auflösung von 720 x 576 wird das Pixel-Seitenverhältnis für diese Datei in Adobe Premiere Pro automatisch auf D1/DV PAL (1,094) gesetzt.

Bei anderen Framegrößen geht Adobe Premiere Pro davon aus, dass das Asset mit Quadratpixeln erstellt wurde. Das Pixel-Seitenverhältnis und die Framemaße werden daraufhin so geändert, dass das Bild-Seitenverhältnis des Assets beibehalten wird. Wenn das importierte Asset verzerrt ist, können Sie das Pixel-Seitenverhältnis manuell ändern.

Wenn Sie ein Asset in eine Sequenz ziehen, wird das Asset in Adobe Premiere Pro standardmäßig im Programmframe zentriert. Je nach Framegröße ist das resultierende Bild für das Projekt ggf. zu klein oder zu stark zugeschnitten. Ändern Sie in diesem Fall den Maßstab. Sie können dies manuell oder automatisch beim Ziehen von Assets in eine Sequenz in Adobe Premiere Pro durchführen.

Sie sollten stets sicherstellen, dass Dateien richtig interpretiert werden. Sie können die Framemaße und das Pixel-Seitenverhältnis eines Assets im Bereich der Miniaturansicht sowie in der Spalte „Videoinformationen“ des Projektfensters ablesen. Darüber hinaus werden diese Daten im Dialogfeld „Eigenschaften“ des Assets, im Dialogfeld „Filmmaterial interpretieren“ und im Informationsfenster angezeigt.

Verwandte Themen

„Hinzufügen von Bildern zu Titeln“ auf Seite 284

„Clipdetails im Informationsfenster“ auf Seite 15

Feste Seitenverhältnis-Verzerrung

Die beim Estellen einer Sequenz gewählten Sequenzeinstellungsvorgaben bestimmen die Frame- und Pixel-Seitenverhältnisse der Sequenz. Sie können die Seitenverhältnisse nach dem Erstellen der Sequenz nicht mehr ändern, Sie können jedoch das von Adobe Premiere Pro für einzelne Assets angenommene Pixel-Seitenverhältnis bearbeiten. Wenn ein mit einem Grafik- oder Animationsprogramm erstelltes Quadratpixel-Asset in Adobe Premiere Pro verzerrt erscheint, können Sie zur Korrektur das Pixel-Seitenverhältnis ändern. Indem Sie sicherstellen, dass alle Dateien korrekt interpretiert werden, können Sie Filmmaterial mit unterschiedlichen Seitenverhältnissen in einem Projekt kombinieren. Anschließend können Sie eine Ausgabe ohne Verzerrungen in den resultierenden Bildern erzeugen.

Verwandte Themen

„Importieren von Standbildern“ auf Seite 104

Korrigieren einzelner Fehlinterpretationen von Seitenverhältnissen

1. Wählen Sie das Standbild im Projektfenster aus.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Footage interpretieren“.
3. Wählen Sie im Abschnitt „Pixel-Seitenverhältnis“ eine Option aus und klicken Sie auf „OK“.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

Pixel-Seitenverhältnis aus Datei verwenden Verwendet das ursprüngliche Pixel-Seitenverhältnis des Standbilds.

Angleichen an Diese Option ermöglicht es Ihnen, einen Eintrag aus einer Liste vorgegebener Seitenverhältnisse auszuwählen.

Hinweis: *Wenn Sie Adobe Photoshop verwenden, um Bilder für Videoprojekte zu erstellen, ist es ratsam, die Photoshop-Vorgabe für das jeweilige gewünschte Videoformat zu nutzen. Durch Verwendung dieser Vorgaben wird sichergestellt, dass die Bilder im richtigen Seitenverhältnis erstellt werden.*

Korrigieren wiederkehrender Fehlinterpretationen von Seitenverhältnissen

In Adobe Premiere Pro werden Pixel-Seitenverhältnisse automatisch anhand eines Regelsatzes zugewiesen. Wenn ein bestimmter Bildtyp häufig fehlinterpretiert (verzerrt) wird, können Sie die entsprechende Regel ändern.

1. Öffnen Sie einen Texteditor, z. B. Notepad (Windows) oder TextEdit (Mac OS).
2. Wechseln Sie im Texteditor zum Adobe Premiere Pro-Plug-Ins-Ordner.
3. Öffnen Sie die Datei „Interpretation Rules.txt“.
4. Bearbeiten Sie die gewünschte Regel und speichern Sie die Datei.

Kapitel 5: Aufnehmen, Digitalisieren und Importieren

Wenn Sie die Hardware angeschlossen haben, können Sie in ein Projekt Assets einbinden. Die Assets können Sie aus digitalen Quellen aufnehmen, von analogen Quellen digitalisieren oder von Speicherorten auf Ihrer Festplatte importieren.

Aufnahme und Digitalisierung

Aufnahme und Digitalisierung

Um Filmmaterial in ein Adobe Premiere Pro-Projekt einzufügen, können Sie es je nach Quellmaterial aufnehmen oder digitalisieren:

Aufnehmen Sie nehmen digitale Videos mit einer Live-Kamera oder von Band auf. Sie nehmen von der Quelle auf die Festplatte auf. Viele digitale Camcorder und Geräte stehen zur Verfügung, um Videos auf Band aufzunehmen. Sie erfassen das Video vom Band auf der Festplatte, bevor Sie es in einem Projekt verwenden. Adobe Premiere Pro nimmt Videos über einen auf dem Computer installierten digitalen Anschluss wie FireWire oder SDI-Anschluss auf. Adobe Premiere Pro speichert Filmmaterial in Dateiform auf die Festplatte, und importiert die Dateien als Clips in Projekte. Verwenden Sie Adobe After Effects, um Adobe Premiere Pro und dann den Aufnahmevorgang zu starten. Alternativ dazu können Sie Adobe OnLocation verwenden, um Videodaten aufzunehmen.

Digitalisieren Sie digitalisieren analoge Videos von einer analogen Live-Kamera oder einem analogen Bandgerät. Sie digitalisieren das analoge Video, und konvertieren es in ein digitales Format, sodass es auf dem Computer gespeichert und verarbeitet werden kann. Mit dem Befehl „Aufnehmen“ werden Videos digitalisiert, wenn eine Digitalkarte oder ein Digitalgerät im Computer installiert sind. Adobe Premiere Pro speichert digitalisiertes Filmmaterial in Form von Dateien auf die Festplatte und importiert die Dateien als Clips in Projekte.

Ein Video-Tutorial zur Aufnahme und zum Import von Assets finden Sie unter www.adobe.com/go/vid0231_de.

Hinweis: *Beim Aufnehmen von Filmmaterial können Sie die Audiopegel im Audio-Master-Aussteuerungsfenster überwachen.*

Verwandte Themen

„Aufnehmen von Audiodateien“ auf Seite 239

Importieren von Filmmaterial in Adobe Premiere Pro

Systemanforderungen für die Aufnahme

Für die Aufnahme digitaler Videodaten muss das Bearbeitungssystem über folgende Komponenten verfügen:

- Für DV- oder HDV-Aufnahmen ist eine der folgenden Komponenten erforderlich:
  - ein OHCI-kompatibler IEEE 1394-Port oder eine entsprechende Aufnahmekarte (FireWire, i.Link)
  - eine nicht OHCI-kompatible IEEE 1394-Aufnahmekarte mit Voreinstellungen, Treibern und Plug-ins, die speziell für Adobe Premiere Pro entwickelt wurden.

- Für HD- oder SD-Filmmaterial, das von Geräten mit SDI- oder Komponentenausgängen wiedergegeben werden kann, ist eine unterstützte HD- oder SD-Aufnahmekarte mit SDI- oder Komponenteneingängen erforderlich.
- Für HD- und SD-Filmmaterial, das auf Medien von dateibasierten Camcordern gespeichert wurde, muss ein Gerät an Ihren Computer angeschlossen sein, dass die entsprechenden Medien lesen kann.
- Zum Aufnehmen von Audiodaten von analogen Quellen benötigen Sie eine unterstützte Audiokarte mit einem analogen Audioeingang.
- Ein Codec (Compressor/Decompressor) für die Art des aufzunehmenden Filmmaterials. Adobe Premiere Pro verfügt über eigene Codecs zum Importieren von DV- und HDV-Material. Für anderes Material sind Codecs in Form von Plug-In-Software erhältlich. In einige Aufnahmekarten sind Hardware-Codecs integriert.
- Eine Festplatte, die für die Datenrate der Art von Material geeignet ist, die Sie aufnehmen möchten.
- Ausreichend Festplattenspeicher für die Aufnahme.

  Hinweis: *Die Länge eines aufgezeichneten Clips kann möglicherweise durch Ihr Betriebssystem oder das Format Ihrer Festplatte begrenzt sein.*
- Ein Projekt, das mit einer Vorgabe im Dialogfeld „Neues Projekt“ erstellt wurde, wobei alle Einstellungen dem aufzunehmenden Filmmaterial entsprechen.

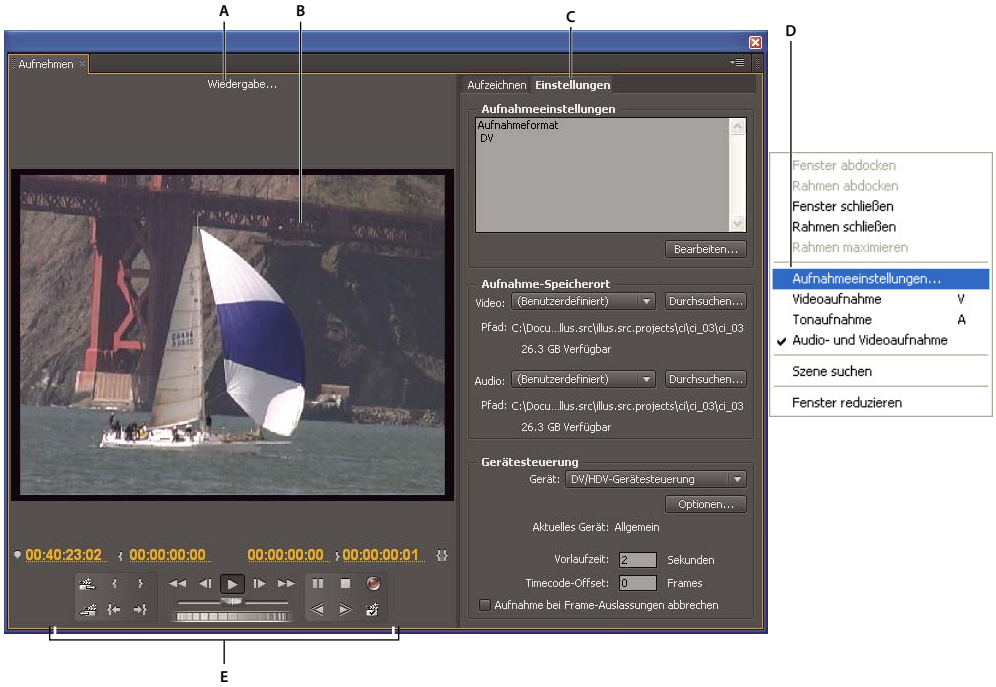
Hinweis: *Bei einigen DV- und HDV-Camcordern muss das Netzgerät angeschlossen sein, um den IEEE 1394-Port zu aktivieren. Bei anderen Camcordern wird der Schlaf- oder Demo-Modus eingeschaltet, wenn sie sich ohne Bandaktivität für eine gewisse Zeit im Kamera-Modus befinden. Zur Vermeidung hieraus entstehender Probleme sollten Sie den Camcorder an das Netzgerät anschließen, wenn Sie ihn für Videoaufnahmen oder das Dubbing vorbereiten. Wechselt der Camcorder bei angeschlossenem Netzgerät in den Demo-Modus, deaktivieren Sie diese Funktion über das Menüsystem des Geräts.*

Einstellen von Aufnahmeformat, Voreinstellungen und Spuren

Verwenden Sie das Aufnahmefenster (Auswahl von „Datei“ > „Aufnehmen“), um digitale oder analoge Video- und Audiodaten aufzunehmen. Das Fenster enthält einen Vorschaubereich, in dem die laufende Aufnahme der Videodaten angezeigt wird sowie Steuerelemente für die Aufnahme mit oder ohne Gerätesteuerung. Es enthält außerdem ein Einstellungsfenster für die Bearbeitung der Aufnahmeeinstellungen und ein Aufzeichnungsfenster zum Aufzeichnen von Clips für Batchaufnahmen. Aus praktischen Gründen stehen einige Optionen aus dem Aufnahmefenster auch im Menü des Aufnahmefensters zur Verfügung.

Sie können Quellgeräte wie Camcorder und Rekorder direkt im Aufnahmefenster steuern, wenn Ihr Computer über einen IEEE 1394-, RS-232-, RS-422-, LANC- oder Control-M-Controller verfügt, der mit Adobe Premiere Pro kompatibel ist. Wenn das Quellgerät nicht über eine dieser Schnittstellen verfügt, können Sie das Aufnahmefenster trotzdem verwenden. Sie müssen die Vorgänge Spulen, Starten und Stoppen jedoch mithilfe der Bedienelemente des Geräts ausführen.

Hinweis: *Schließen Sie das Aufnahmefenster, wenn Sie keine Daten in Adobe Premiere Pro aufzeichnen. Wenn das Aufnahmefenster geöffnet ist, steht es im Vordergrund. Daher wird in diesem Fall während der Videobearbeitung oder -vorschau die Ausgabe an das DV-Gerät deaktiviert. Hierdurch wird möglicherweise die Leistung verringert.*



Aufnahmefenster
***A.** Statusbereich **B.** Vorschau **C.** Tabulatoren **D.** Fenstermenü **E.** Transportsteuerungen*

Verwandte Themen

„Optimieren der Leistung des Arbeitslaufwerks“ auf Seite 52

Festlegen der Aufnahmeeinstellungen (Windows)

1. Wählen Sie bei einem geöffneten Projekt „Datei“ > „Aufnahme“ und wählen Sie dann die Registerkarte „Einstellungen“.
2. Klicken Sie im Fenster „Aufnahmeeinstellungen“ auf die Schaltfläche „Bearbeiten“.
3. Wählen Sie im Dialogfeld „Aufnahmeeinstellungen“ eine Option aus dem Menü „Aufnahmeformat“.
4. Klicken Sie auf „OK“.

Festlegen der Aufnahmeeinstellungen (Mac OS)

Mit diesen Schritten werden die QuickTime-Aufnahmeeinstellungen in den Projekteinstellungen von Adobe Premiere Pro und in den Voreinstellungen gespeichert. Führen Sie die folgenden Schritte bei der ersten Verwendung eines Geräts in einem Projekt, bei jedem Gerätewechsel in einem Projekt oder bei Änderungen der Aufnahmeeinstellungen für das Projekt aus.

1. Wählen Sie bei einem geöffneten Projekt „Datei“ > „Aufnahme“.
2. Wählen Sie im Aufnahmefenster die Registerkarte „Einstellungen“.
3. Klicken Sie im Fenster „Aufnahmeeinstellungen“ auf die Schaltfläche „Bearbeiten“.
4. Wählen Sie im Dialogfeld „Aufnahmeeinstellungen“ eine Option aus dem Menü „Aufnahmeformat“.
5. Klicken Sie auf „Video“.
6. Nehmen Sie die gewünschten Einstellungsänderungen vor und klicken Sie auf „OK“. Wenn keine Änderungen erforderlich sind, klicken Sie einfach auf „OK“.

7 Wählen Sie im Fenster „Aufnahmeeinstellungen“ die Option „Audio“.

8 Wenn Sie möchten, dass während der Aufnahme Audio zu hören ist, wählen Sie im Lautsprechereinstellungsfenster im Soundfenster die Option „Ein“.

Wenn Sie wieder auf das Fenster mit den Soundoptionen zugreifen, nachdem Sie das Sound-Dialogfenster geschlossen haben, wird die Lautsprecheroption wieder auf „Aus“ zurückgestellt. Wählen Sie bei jedem Zugriff auf dieses Dialogfeld die Option „Ein“, wenn Audio während der Aufnahme zu hören sein soll.

9 Wählen Sie die Registerkarte „Sample“ und wählen Sie die Rate aus, die dem Audio aus Ihrer Quelle entspricht.

10 Wählen Sie die Registerkarte „Quelle“ im Soundfenster aus.

11 Wählen Sie „DV Audio“ aus und dann die gewünschte Audioquelle Ihres DV-Geräts. (Standardmäßig ist als Quelle der eingebaute Line-In-Anschluss eingestellt) Wählen Sie die ersten zwei Kanäle.

12 (Optional) Sie können zusätzliche oder alternative Audiokanäle aufnehmen. Wenn das Originalmaterial über zusätzliche Audiokanäle verfügt, wählen Sie eine der anderen beiden Optionen.

13 Nehmen Sie alle weiteren gewünschten Änderungen an den Audioeinstellungen vor und klicken Sie auf „OK“.

14 Klicken Sie auf „OK“, um das Fenster mit den Aufnahmeeinstellungen zu schließen.

15 Falls die Option „Aufnahme“ weiterhin abgeblendet dargestellt ist, wählen Sie im Aufnahmefenster die Registerkarte „Einstellungen“. Wählen Sie dann „Bearbeiten“.

16 Klicken Sie auf „Video“ und dann auf „OK“.

17 Klicken Sie auf die Wiedergabeschaltfläche.

Die Aufnahmeschaltfläche ist nun verfügbar.

Definieren der Aufnahmevoreinstellungen

1 Wählen Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Aufnehmen“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Aufnehmen“ (Mac OS) aus.

2 Geben Sie an, ob die Aufnahme bei ausgelassenen Frames abgebrochen werden soll, ausgelassene Frames eine Meldung hervorrufen sollen oder ob eine Batchprotokolldatei angelegt werden soll.

3 Geben Sie an, ob für die Gerätesteuerung der Timecode verwendet werden soll. Wenn Sie einen Gerätecontroller verwenden, kann Adobe Premiere Pro mithilfe der zuletzt getroffenen Auswahl den vom Controller bereitgestellten Timecode aufnehmen. Die Anwendung muss dann nicht versuchen, den ggf. vorhandenen Timecode des Originalbands zu verwenden.

Auswählen der Spuren für eine Aufnahme

1 Wählen Sie „Datei“ > „Aufnahme“, um das Aufnahmefenster zu öffnen.

2 Klicken Sie im Aufnahmefenster auf das Fenstermenü.

3 Entscheiden Sie sich je nach Bedarf für die Aufnahme von Video, die Audioaufnahme oder die Aufnahme von Audio und Video.

Aufnehmen von Stereoquellen in Monospuren

Sie können Daten aus Quellen mit Stereo- oder 5.1-Audiokanälen aufnehmen, so dass jeder Audiokanal automatisch einer separaten Monoaudiospur zugeordnet wird. Die Voreinstellung für das Mono-Standardspurformat unterstützt dieses Verhalten für Filmmaterial aus Mehrkanalquellen und für importierte Mehrkanaldateien. Weitere Informationen zur Audiokanalzuordnung finden Sie im Abschnitt „Zuordnen von Audiokanälen“ auf Seite 229.

1 Wählen Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“ (Mac OS).

2 Wählen Sie im Fenster „Quellkanal-Zuordnungen“ des Dialogfelds „Voreinstellungen“ aus dem Menü „Standardspurformat“ die Option „Mono“ aus.

3 Klicken Sie auf „OK“.

Dateigrößenbeschränkungen

Adobe Premiere Pro schränkt die Dateigröße nicht ein. Die maximale Dateigröße kann jedoch durch Ihre Aufnahmekarte, das Betriebssystem oder die Festplatte beschränkt sein. Lesen Sie im Handbuch Ihrer Aufnahmekarte und Festplatte nach, welche Dateigrößen unterstützt werden.

Das Format Ihrer Festplatte wirkt sich direkt auf die Fähigkeit zum Umgang mit großen Dateien aus. Bei einer FAT32-Formatierung unterliegen Dateien einer Beschränkung von 4 GB, was ca. 18 Minuten Videolaufzeit entspricht. Bei einer NTFS-Formatierung sind Dateigrößen nicht eingeschränkt. Es kann jedoch sein, dass die Dateien aufgrund von anderen Komponenten Ihres Videobearbeitungssystems Beschränkungen unterliegen. Sie sollten daher NTFS-formatierte Datenträger als Arbeitslaufwerke für die Videoaufnahme und als Ziellaufwerke für den Export von Videodateien verwenden.

Einrichten der Gerätesteuerung

Sie können die Gerätesteuerung verwenden, um die Videoerfassung zu verwalten und zu automatisieren und um Sequenzen auf Band zu exportieren. Sie können Camcorder und Rekorder präzise steuern, indem Sie die Funktionen „Aufnehmen“ und „Batchaufnahme“ verwenden. Mithilfe der Gerätesteuerung können Sie im Aufnahmefenster einzelne Clips protokollieren und diese Clips dann mit dem Befehl „Batchaufnahme“ automatisch aufnehmen.

Adobe Premiere Pro steuert Geräte über die integrierte Unterstützung für IEEE 1394 (FireWire, i.Link) sowie ausschließlich unter Windows für kompatible RS-232- und RS-422-Controller. Falls Ihr Gerät nicht automatisch erkannt wird, müssen Sie die entsprechende Einrichtung durchführen. Vergewissern Sie sich vor der Einrichtung der Gerätesteuerung, dass Ihr Camcorder oder Videogerät die externe Gerätesteuerung unterstützt und dass Sie ein geeignetes Kabel für den Anschluss an Ihren Controller bzw. Computer verwenden.

Einrichten eines Projekts zur Gerätesteuerung

Einige Einstellungen zur Gerätesteuerung stehen zur Verfügung, wenn Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Gerätesteuerung“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Gerätesteuerung“ (Mac OS) auswählen. Weitere Einstellungen finden Sie im Abschnitt zur Gerätesteuerung am unteren Rand des Einstellungsbereichs im Aufnahmefenster. Diese Einstellungen gelten für das gesamte Projekt.

1 Wählen Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Aufnehmen“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Aufnehmen“ (Mac OS) aus.

2 Wählen Sie eine oder mehrere Aufnahmeoptionen. Wenn Sie einen Gerätecontroller verwenden, der seinen eigenen Timecode erzeugt, wählen Sie „Gerätesteuerungs-Timecode verwenden“. Bei der Option „Gerätesteuerungs-Timecode“ verwenden“ wird der nicht lesbare Timecode des Bandes durch den Timecode des Controllers ersetzt. Klicken Sie auf „OK“.

3 Wenn aufgenommene Clips in einer bestimmten Projektablage gespeichert werden sollen, vergewissern Sie sich, dass das Projekt geöffnet und die Ablage im Projektfenster vorhanden ist.

4 Wählen Sie „Datei“ > „Aufnehmen“.

5 Klicken Sie im Fenster „Einstellungen“ auf „Bearbeiten“, um zu prüfen, ob das im Dialogfeld „Aufnahmeeinstellungen“ angegebene Aufnahmeformat für Ihr Gerät geeignet ist, und klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: *Nicht alle Formate verfügen über Optionen für Aufnahmeinstellungen. Für das HDV-Format sind z. B. keine Optionen verfügbar.*

6 Überprüfen Sie unter „Einstellungen“ im Bereich „Aufnahme-Speicherort“, ob die Laufwerke, die Sie für Video- und Audioaufnahmen angegeben haben, über ausreichend freien Speicherplatz verfügen. Wenn Sie die Speicherorte ändern möchten, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche „Durchsuchen“, legen den Speicherort fest und klicken auf „OK“.

7 Wenn keine Gerätesteuerung eingerichtet wurde, wählen Sie im Bereich „Gerätesteuerung“ im Menü „Gerät“ einen Eintrag und klicken für dessen Einrichtung auf „Optionen“. Die Optionen richten sich nach dem ausgewählten Gerät. Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation des Gerätetreibers.

8 Testen Sie im Aufnahmefenster die Schaltflächen für die Gerätesteuerung, um sicherzustellen, dass diese funktionieren. Wenn die Videovorschau für das Format unterstützt wird, vergewissern Sie sich, dass das Video in der Vorschau angezeigt wird.

9 Klicken Sie auf „Aufzeichnen“. Wählen Sie im Menü „Aufnahme“ im Bereich „Einrichten“ die Option „Audio“, „Video“ oder „Audio und Video“, je nachdem, was Sie aufnehmen möchten. Wählen Sie bei Bedarf eine Ablage in der Liste „Clips aufzeichnen in“. Standardmäßig ist im Feld „Clips aufzeichnen in“ das Projektfenster ausgewählt.

10 Geben Sie bei Bedarf Informationen in den Bereich „Clipdaten“ ein. Diese Informationen werden in den Metadaten des Clips gespeichert.

Hinweis: *Um Missverständnisse zu vermeiden, sollten Sie einen eindeutigen Bandnamen auswählen. Je nach Gerätesteuerungs-Software müssen Sie unter „Bandname“ ggf. jedes Mal einen neuen Namen angeben, wenn Sie ein neues Band einlegen. Die anderen Optionen sind nicht erforderlich.*

Einrichten eines Geräts zur Gerätesteuerung

Adobe Premiere Pro unterstützt die Gerätesteuerung für Camcorder, VTRs und ähnliche Geräte. DV- und HDV-Geräte werden über IEEE 1394-Anschlüsse (FireWire/i.Link) gesteuert. Nur unter Windows Adobe Premiere Prowerden serielle Geräte über RS-232- oder RS-422-Controller des jeweiligen Computers gesteuert.

1 Öffnen Sie das Dialogfeld „Gerätesteuerungs-Voreinstellungen“ auf eine der folgenden Weisen:

- Wählen Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Gerätesteuerung“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Gerätesteuerung“ (Mac OS) aus.
- Klicken Sie im Bereich „Aufnehmen“ auf „Einstellungen“.

2 Wählen Sie im Menü „Gerät“ den zu steuernden Gerätetyp aus.

3 Klicken Sie auf „Optionen“ und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie ein DV- oder HDV-Gerät anschließen, treffen Sie eine Auswahl aus den Dropdown-Menüs für Videostandard, Gerätemarke, Gerätetyp und Timecode-Format. Wenn Ihr Modell im Dropdown-Menü für den Gerätetyp nicht aufgeführt wird, wählen Sie ein anderes Modell aus derselben Produktfamilie aus (sofern bekannt), lassen Sie die Einstellung auf Standard oder klicken Sie auf „Online gehen für Geräteinfos“.
- Wenn Sie ein serielles Gerät anschließen, legen Sie in den jeweiligen Drowdown-Menüs Einstellungen für „Protokoll“, „Anschluss“, „Zeitquelle“ und „Timebase“ fest. Aktivieren Sie eine oder beide Kontrollkästchen-Auswahlmöglichkeiten für das ausgewählte Protokoll.

4 (Nur für DV/HDV-Gerätesteuerung) Klicken Sie auf „Status prüfen“. Adobe Premiere Prozeigt einen der folgenden Status an:

Offline Das Gerät wird in Adobe Premiere Pro nicht erkannt. Sie müssen alle Anschlüsse und Einstellungen überprüfen.

Festgestellt Das Gerät wird in Adobe Premiere Pro erkannt, das Band kann jedoch nicht gesteuert werden (weil evtl. kein Band eingelegt ist).

Online Das Gerät wird in Adobe Premiere Pro erkannt und das Band kann gesteuert werden.

5 Klicken Sie auf „OK“.

6 Geben Sie im Bereich „Gerätesteuerung“ des Einstellungsfensters je nach Bedarf die folgenden Optionen an:

Vorlaufzeit Gibt an, wie weit Adobe Premiere Pro vor dem In-Point damit beginnt, das Band vor der Aufnahme abzuspielen. Der angemessene Wert richtet sich nach dem verwendeten Gerät.

Timecode-Verschieb Gibt die Anzahl von Frames an, die für die Anpassung des eingebetteten Timecodes des aufgenommenen Videos verwendet werden. Bei diesem Schritt wird der Timecode der aufgenommenen Frames an die Timecodes der entsprechenden Frames auf dem Originalband angepasst.

Kalibrieren eines RS-422- oder RS-232-Geräts (nur Windows)

1 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Auf Band ausgeben“.

2 Klicken Sie auf „Optionen“.

3 Geben Sie je nach verwendetem Gerät in den Feldern „Filmstart verzögern“, „Manuelles Timing der Bearbeitung“ und „Vorspann“ die Anzahl der zu verschiebenden Frames ein.

Steuern eines RS-422- oder RS-232-Geräts (nur Windows)

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Gerätesteuerung“ (Windows).

2 Wählen Sie im Menü „Geräte“ die Option „Serielle Gerätesteuerung“ aus.

3 Klicken Sie auf „Optionen“.

4 Wählen Sie im Bereich „VTR- und Anschlusssteuerung“ ein Protokoll und einen Anschluss für das Gerät aus.

5 Wählen Sie im Bereich „Zeitsteuerung“ eine Zeitquelle und Timebase für das Gerät aus.

Gerätesteuerungen im Aufnahmefenster

Sie können die Steuerelemente im Aufnahmefenster verwenden, um das Gerät während der Aufzeichnung von Clips zu bedienen. Mit dem Jog-Regler können Sie schnell zu benachbarten Frames navigieren und mit dem Shuttle-Regler können Sie die Bandgeschwindigkeit beim Vorwärts- oder Rückwärtsabspielen ändern. Mit der Schaltfläche „Aufnehmen“ können Sie eine manuelle Aufnahme beginnen.

Wenn Sie bei gestopptem Band auf die Schaltfläche „Zurückspulen“ klicken, wird das Band mit voller Geschwindigkeit zurückgespult. Wenn Sie zurückspulen, während das Band abgespielt oder angehalten wird, wird das Video beim Zurückspulen im Vorschaubereich angezeigt.

Wenn Sie bei gestopptem Band auf die Schaltfläche „Schneller Vorlauf“ klicken, wird das Band mit voller Geschwindigkeit vorgespult. Wenn Sie vorspulen, während das Band abgespielt oder angehalten wird, wird das Video beim Vorspulen im Vorschaubereich angezeigt.

Wenn Sie auf die Schaltfläche „Vorherige Szene“ klicken, springt das Band zum vorherigen Startpunkt zurück und geht in den Pause-Zustand. Wenn Sie auf die Schaltfläche „Nächste Szene“ klicken, springt das Band zum Startpunkt der nächsten Szene und geht in den Pause-Zustand.

Hinweis: *„Vorherige Szene“ und „Nächste Szene“ wird nur für DV unter Windows unterstützt, nicht für HDV unter Windows oder Mac OS.*

Sie können Ihr Gerät auch mit den Tasten „J“, „K“ und „L“ steuern. Mit „J“ spulen Sie das Band zurück, mit „L“ spulen Sie das Band vor und mit „K“ halten Sie es an. Die Geschwindigkeit des Spulvorgangs wird bei jedem Drücken der Taste „J“ bzw. „L“ erhöht. Um jeweils nur einen Frame zurück- oder vorzuspulen, halten Sie die Taste „K“ gedrückt, während Sie einmal die Taste „J“ bzw. „L“ drücken. Um das Band langsam zurück- oder vorzuspulen, drücken Sie „K“+„J“ bzw. „K“+„L“.

Informationen zur Bedienung der Steuerelemente im Aufnahmefenster über die Tastatur finden Sie in den QuickInfos im Aufnahmefenster. Sie können die Tastaturbefehle über den Befehl „Bearbeiten“ > „Anpassung der Tastatur“ ändern. Sie können auf eine bestimmte Bandposition auch zugreifen (Shuttle), indem Sie den Timecode unten links in das aktuelle Timecodefeld des Aufnahmefensters eingeben und die Eingabe-/Return-Taste drücken.

Aufnehmen ohne Gerätesteuerung

Wenn Sie kein Gerät besitzen, das von Adobe Premiere Pro gesteuert werden kann, können Sie Videos manuell aufnehmen. Sie müssen dazu sowohl die Steuerelemente am Wiedergabegerät als auch die Steuerelemente im Aufnahmefenster in Adobe Premiere Pro manuell bedienen.

Hinweis: *Sie müssen einen externen Monitor für die Vorschau von HDV-Material verwenden. Sofern es sich bei der Quelle um einen Camcorder handelt, können Sie auch dessen Sucher verwenden, während Sie unter Mac OS auf die Daten zugreifen, diese protokollieren und aufnehmen. Im Vorschaubereich des Aufnahmefensters ist der Text „Vorschau wird auf Kamera angezeigt.“ zu sehen.*

1. Schließen Sie den Videorekorder/Camcorder an den Computer an.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Aufnehmen“.
3. (Mac OS) Wählen Sie im Dialogfeld „QuickTime-Aufnahmeeinstellungen“ die Video- und Audioeinstellungen für Ihr Projekt aus.

Die Einstellungen werden für das aktuelle Projekt gespeichert, aber nicht für neue Projekte übernommen.

4. Wählen Sie im Bereich „Einrichten“ des Aufzeichnungsfensters einen Medientyp aus dem Menü „Aufnehmen“ aus.
5. Spulen Sie mit den Bedientasten am Videorekorder/Camcorder das Band einige Sekunden vor den Frame, bei dem die Aufnahme beginnen soll.
6. Drücken Sie die Wiedergabetaste am Videorekorder bzw. Camcorder und klicken Sie anschließend im Aufnahmefenster auf die rote Schaltfläche „Aufnehmen“.
7. Nehmen Sie nach Ablauf des Filmmaterials einige Sekunden mehr auf, um noch etwas Platz für die Bearbeitung zu haben. Drücken Sie die Esc-Taste, um die Aufnahme zu stoppen.

Wenn das Dialogfeld „Aufgenommene Datei speichern“ angezeigt wird, geben Sie Aufzeichnungsdaten ein und klicken Sie auf „OK“. Die neue Datei wird im Projektfenster aufgeführt und an dem Ort gespeichert, der im Einstellungsbereich des Aufnahmefensters angegeben wurde.

Aufnehmen mit Gerätesteuerung

Nachdem ein Gerät und ein Projekt ordnungsgemäß eingerichtet wurden, können Sie mit der Aufnahme von Clips über die Gerätesteuerung beginnen. Sie können ein gesamtes Band aufnehmen oder Sie können für jeden Clip In-Points und Out-Points angeben und den Clip dann aufnehmen. Sie können für eine beliebige Anzahl von Clips In-Points und Out-Points aufzeichnen und diese Clips mit Adobe Premiere Pro dann in beliebiger Zusammenstellung im Batch aufnehmen. Adobe Premiere Pro unterstützt die FireWire-Gerätesteuerung auf beiden Plattformen, aber die serielle Gerätesteuerung wird nur unter Windows unterstützt.

Hinweis: *Unter Mac OS müssen Sie einen externen Monitor für die Vorschau von HDV-Material verwenden. Sofern es sich bei der Quelle um einen Camcorder handelt, können Sie auch dessen Sucher verwenden, während Sie auf die Daten zugreifen, diese protokollieren und aufnehmen. Im Vorschaubereich des Aufnahmefensters ist der Text „Vorschau wird auf Kamera angezeigt." zu sehen.*

Verwandte Themen

„Einrichten der Gerätesteuerung" auf Seite 68

Aufnehmen eines ganzen Bands oder eines Bandabschnitts

1. Wählen Sie „Datei" > „Aufnehmen".
2. (Mac OS) Wählen Sie im Dialogfeld „QuickTime-Aufnahmeeinstellungen" die Video- und Audioeinstellungen für Ihr Projekt aus.

Die Einstellungen werden für das aktuelle Projekt gespeichert, aber nicht für neue Projekte übernommen.

3. Vergewissern Sie sich im Aufnahmefenster, dass Ihr Gerät online ist. Dies wird über dem Vorschaubereich angezeigt.
4. Legen Sie ein Band in das Gerät ein. Adobe Premiere Pro fordert Sie auf, einen Namen für das Band einzugeben. Stellen Sie sicher, dass Sie nicht zwei Bändern den gleichen Namen geben.

Fügen Sie ggf. dem Namen eine eindeutige Nummer hinzu, um eine doppelte Verwendung des Namens zu verhindern.

5. Wählen Sie im Bereich „Einrichten" des Aufzeichnungsfensters einen Medientyp aus dem Menü „Aufnehmen" aus.
6. Spulen Sie das Band zum Anfang zurück oder zum Beginn des Abschnitts, den Sie aufnehmen möchten.
7. Um eine separate Datei (Windows) oder eine Clipkopie (Mac OS) für jede neue Szene auf dem Band zu erstellen, wählen Sie im Aufnahmebereich „Szene suchen" aus. „Szene suchen" steht für HD- oder HDV-Material nicht zur Verfügung.
8. Sie können Frames aufnehmen, die sich über die In- und Out-Points jedes Clips hinaus erstrecken. Geben Sie die Anzahl der Frames im Feld „Zusatzframes" im Bereich „Aufnahme" ein.
9. Klicken Sie auf „Band".
10. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Anhalten", um die Aufnahme am Ende eines Abschnitts zu beenden. Anderenfalls endet die Aufnahme, wenn das Band aufgebraucht ist.

Auswählen und Aufnehmen eines Clips

1. Wählen Sie „Datei" > „Aufnehmen".
2. (Mac OS) Wählen Sie im Dialogfeld „QuickTime-Aufnahmeeinstellungen" die Video- und Audioeinstellungen für Ihr Projekt aus.

Die Einstellungen werden für das aktuelle Projekt gespeichert, aber nicht für neue Projekte übernommen.

3. Vergewissern Sie sich im Aufnahmefenster, dass Ihr Gerät online ist. Dies wird über dem Vorschaubereich angezeigt.
4. Legen Sie ein Band in das Gerät ein. Adobe Premiere Pro fordert Sie auf, einen Namen für das Band einzugeben. Stellen Sie sicher, dass Sie nicht zwei Bändern den gleichen Namen geben.
5. Wählen Sie im Bereich „Einrichten" des Aufzeichnungsfensters einen Medientyp aus dem Menü „Aufnehmen" aus.

6 Verwenden Sie die Steuerelemente im Aufnahmefenster, um zum ersten aufzunehmenden Frame zu wechseln, und klicken Sie auf „In-Point setzen“. Rufen Sie dann den letzten aufzunehmenden Frame auf und klicken Sie auf „Out-Point setzen“.

Hinweis: *Wenn Sie unter Mac OS HDV-Material aufnehmen, müssen Sie die Vorschau während der Aufzeichnung auf einem externen Fernsehbildschirm oder dem Sucher eines Camcorders anzeigen. Im Vorschaubereich des Aufnahmefensters ist der Text „Vorschau wird auf Kamera angezeigt.“ zu sehen.*

7 Wenn Sie über die In- und Out-Points des Clips hinaus Frames aufnehmen möchten, geben Sie im Aufnahmebereich unter „Zusatzframes“ die Anzahl der Frames an.

8 Klicken Sie dann im Aufnahmebereich des Aufzeichnungsfensters auf die Schaltfläche „In/Out“, um den Clip aufzunehmen.

Ermitteln, ob das Gerät online ist

1 Klicken Sie auf „Datei“ > „Aufnehmen“.

2 (Mac OS) Wählen Sie im Dialogfeld „QuickTime-Aufnahmeeinstellungen“ die Video- und Audioeinstellungen für Ihr Projekt aus.

Die Einstellungen werden für das aktuelle Projekt gespeichert, aber nicht für neue Projekte übernommen.

3 Wählen Sie im Aufnahmefenster die Registerkarte „Einstellungen“.

4 Klicken Sie im Bereich „Gerätesteuerung“ der Registerkarte „Einstellungen“ auf „Optionen“.

5 Klicken Sie im Dialogfeld „Einstellungen für DV/HDV-Gerätesteuerung“ auf „Status prüfen“.

Verwenden der automatischen Szenensuche

Anstatt In- und Out-Points manuell aufzuzeichnen, können Sie die Funktion „Szene suchen“ verwenden. Mit „Szene suchen“ wird das Video auf Szenenunterbrechungen untersucht, die auf dem Zeit- bzw. Datumsstempel beruhen. Diese entstehen zum Beispiel, wenn Sie die während der Aufnahme die Pause-Taste der Kamera drücken. Wenn „Szene suchen“ aktiviert ist und Sie eine Aufnahme durchführen, nimmt Adobe Premiere Pro automatisch eine separate Datei auf (Windows) oder erstellt für jede erkannte Szenenunterbrechung einen Masterclip mit einer Clipkopie (Mac OS). Unter Mac OS werden die Clipkopien in einer neuen Ablage gespeichert. Diese Option funktioniert sowohl bei der Aufnahme eines ganzen Bands als auch bei der Aufnahme von Abschnitten zwischen bestimmten In- und Out-Points. Wenn „Szene suchen“ aktiviert ist und bei der Aufnahme In- und Out-Points verwendet werden, kann es sein, dass die Clips zwischen diesen In- und Out-Points unterbrochen werden, wenn eine Szenenunterbrechung erkannt wird.

„Szene suchen“ zeichnet ohne Beeinflussung des Bandlaufs Szenen für die Batchaufnahme auf. Zudem werden Szenen aufgezeichnet, die durch Unterbrechungen des Timecodes gekennzeichnet sind.

❖ Führen Sie im Aufnahmefenster einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie unter dem Bild auf die Schaltfläche „Szene suchen“ .
- Aktivieren Sie im Aufnahmebereich des Aufzeichnungsfenster die Option „Szene suchen“.

„Szene suchen" startet bei jedem ersten Frame einer Szene eine separate Datei (Windows) bzw. eine Clipkopie (Mac OS).

Hinweis: *Die automatische Szenensuche ist für HDV- und HD-Material nicht verfügbar.*

Adobe Premiere Pro nimmt für jede erkannte Szene eine separate Datei auf (Windows) oder die Anwendung nimmt für die Dauer der Aufnahme einen Masterclip auf, wobei für jede Szene eine Clipkopie angelegt und in einer neuen Ablage gespeichert wird (Mac OS).

Allgemeine Aufnahmeprobleme

Sehen Sie in der Hilfe von Adobe Premiere Pro oder in der Dokumentation Ihrer Kamera, Ihres Videorekorders oder Ihrer Aufnahmekarte nach, wenn bei der Aufnahme von digitalem Videomaterial Probleme auftreten. Weitere Informationen finden Sie unter Technischer Support von Adobe. Folgende Probleme können beim Aufnehmen von digitalen Videodaten auftreten:

- Wenn Ihr Gerät (Kamera oder Rekorder) in den Schlaf-Modus wechselt, schließen Sie das Aufnahmefenster und öffnen Sie es wieder. Sie können das Aufnahmefenster auch schließen, das Gerät aus- und wieder einschalten und es dann erneut öffnen. Sie können den Schlaf-Modus an vielen Kameras deaktivieren, indem Sie das Netzgerät anschließen und das Band auswerfen.
- Wenn das Video im Aufnahme- oder Monitorfenster grobkörnig angezeigt wird, wurde eventuell die Anzeigequalität in Adobe Premiere Pro herabgesetzt, ohne dass die Aufnahmequalität beeinträchtigt wurde. Das Video wird in der von Ihnen angegebenen Qualität aufgenommen und gespeichert und stets in dieser Qualität auf NTSC- und PAL-Monitoren abgespielt. Auf langsameren Systemen reduziert Adobe Premiere Pro ggf. die Qualität der Aufnahmevorschau, um genügend Prozessorressourcen für erstklassige Aufnahmen zu gewährleisten.
- Wird das Videobild nicht im Aufnahmefenster angezeigt, prüfen Sie die Einstellungen für Gerätesteuerung und Aufnahme. Starten Sie Adobe Premiere Pro bei eingeschaltetem Gerät neu.

- Prüfen Sie bei nicht synchronen Ton- und Bildaufnahmen, ob zwischen den Aufnahmen Bandabschnitte übersprungen (d. h. nicht aufgezeichnet) wurden. Leere Bandbereiche weisen keinen Timecode auf, was zu Unterbrechungen beim Zeitmodus der Kamera führen kann. Werden diese leeren Bereiche aufgenommen, überträgt die Kamera zwar keine gültigen Frames, die Zeit wird aber weiterhin markiert.
- Wenn keine Audiodaten aufgenommen werden, sollten Sie versuchen, Audiodaten über den entsprechenden Eingang des Computers und die Lautsprecher des Computers wiederzugeben, ohne eine Aufnahme durchzuführen. Wenn Sie keine Töne hören, ist die Audioquelle u. U. nicht richtig angeschlossen oder die Audioparameter sind nicht richtig eingestellt. Überprüfen Sie die Hardwareanschlüsse, die Einstellungen unter „Sounds und Audiogeräte“ in der Windows-Systemsteuerung sowie die Mixereinstellungen. Lesen Sie eventuell auch die Dokumentation zu Ihrer Soundkarte. Wählen Sie in Adobe Premiere Pro den Befehl „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) bzw. „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS) und prüfen Sie die Einstellungen für „Audio“, „Audiogeräte“ und „Audioausgabe zuordnen“.
- Beim Zugreifen auf, Protokollieren und Aufnehmen von HDV-Material unter Mac OS bleibt der Vorschaubereich im Aufnahmefenster schwarz. Sie müssen für die Vorschau dieses Materials einen externen Fernsehmonitor oder (bei einem Camcorder) den Sucher des Geräts verwenden.

Verwandte Themen

Fehlerbehebung bei Aufnahme und Wiedergabe von digitalen Videodaten

Erfassen von DV- oder HDV-Video

Sie können Audio- und Videodaten von beliebigen DV- oder HDV-Geräten aufnehmen, indem Sie das jeweilige Gerät mit einem FireWire-Kabel an den Computer anschließen. Adobe Premiere Pro nimmt das Audio- und Videosignal auf der Festplatte auf und steuert das Gerät über den FireWire-Anschluss.

Sie können DV- oder HDV-Filmmaterial von XDCAM- oder P2-Medien über SDI-Anschlüsse aufnehmen, wenn für den Computer eine unterstützte Aufnahmekarte oder ein Gerät eines Drittanbieters installiert ist. Darüber hinaus sind die entsprechenden Treiber erforderlich.

Wenn Sie ein neues Projekt starten, indem Sie eine der DV- oder HDV-Sequenzvorgaben verwenden, werden die Aufnahmeeinstellungen für die DV-Aufnahme bzw. die HDV-Aufnahme vorgenommen. Sie können die Aufnahmeeinstellungen für Projekte jedoch im Aufnahmefenster in DV oder HDV ändern.

Sie können auswählen, ob Sie eine Vorschau von DV-Video im Aufnahmefenster während der Vorschau und während der Aufnahme anzeigen. Nur bei Windows können Sie außerdem eine Vorschau von HDV-Filmmaterial im Aufnahmefenster anzeigen. Sie können jedoch keine Vorschau von HDV-Filmmaterial im Aufnahmefenster während der Aufnahme anzeigen. Stattdessen wird das Wort „Aufnahme“ während der HDV-Aufnahme in diesem Fenster angezeigt.

Wichtig: *Sie können DVCPRO HD-Assets, XDCAM HD- und XDCAM EX-Assets sowie AVCHD-Assets von ihren jeweiligen Medien importieren, ohne aufnehmen zu müssen. Die Aufnahme nimmt mehr Zeit in Anspruch als die Übertragung und behält nicht alle Metadaten bei. Weitere Informationen finden Sie unter Importieren von Assets aus bandlosen Formaten.*

Verwandte Themen

„Einrichten eines DV- oder HDV-Systems“ auf Seite 46

„Aufnehmen mit Gerätesteuerung“ auf Seite 71

„Exportieren einer Filmdatei zur weiteren Bearbeitung“ auf Seite 498

„Exportieren einer Sequenz mithilfe der Gerätesteuerung auf Band“ auf Seite 516

Aufnehmen von HD-Video

Sie können mithilfe eines SDI-Anschlusses Audio- und Videodaten von einem HD-Gerät aufnehmen. Ihr Computer muss über eine unterstützte SDI-Aufnahmekarte sowie die entsprechenden installierten Treiber und die Software verfügen. Außerdem können Sie HD-Filmmaterial von XDCAM SDI-Quellen aufnehmen, wenn eine unterstützte XDCAM-Aufnahmekarte zusammen mit dem erforderlichen Treiber installiert sind. Nach der erfolgreichen Installation werden die HD-Vorgaben im Fenster „Verfügbare Vorgaben“ des Dialogfelds „Neue Sequenz“ aufgeführt. Außerdem werden HD-Formate zum Menü „Aufnahmeformat“ auf der Registerkarte „Allgemein“ des Dialogfelds „Projekteinstellungen“ hinzugefügt.

Normalerweise schließen Sie das HD-Gerät an den Computer an, indem Sie die SDI-Anschlüsse mit Koaxialkabeln mit den BNC-Anschlüssen verbinden. Um die Gerätesteuerung durchzuführen (nur unter Windows), verbinden Sie außerdem den seriellen Anschluss des Geräts mit einem RS422- oder RS-232-Anschluss des Computers. Weitere Informationen finden Sie in den Setupanweisungen des Herstellers der Aufnahmekarte.

Wichtig: *Sie können DVCPRO HD-Assets, XDCAM HD- und XDCAM EX-Assets sowie AVCHD-Assets von ihren jeweiligen Medien übertragen und importieren, ohne aufnehmen zu müssen. Die Aufnahme nimmt mehr Zeit in Anspruch als die Übertragung und behält nicht alle Metadaten bei. Weitere Informationen finden Sie unter Importieren von Assets aus bandlosen Formaten.*

Verwandte Themen

„Einrichten eines SD-SDI-, HD-SDI- oder Component-Systems“ auf Seite 47

„Einrichten der Gerätesteuerung“ auf Seite 68

„Aufnehmen ohne Gerätesteuerung“ auf Seite 71

„Exportieren einer Filmdatei zur weiteren Bearbeitung“ auf Seite 498

„Informationen zum Exportieren auf Videoband“ auf Seite 515

Digitalisieren von analogen Videodaten

Um Videodaten bearbeiten zu können, die in analogem Format vorliegen, müssen Sie die Daten zuerst digitalisieren. Dies kann erfolgen, indem Sie das Videosignal entweder durch einen digitalen Camcorder leiten, der das Signal direkt digitalisieren kann, oder durch ein Digitalisiergerät, das auf Ihrem Computer installiert ist. Als Alternative können Sie ein Dubbing des analogen Materials in digitales Format durchführen und die Videodaten dann auf normale Weise von einem digitalen Gerät über eine Aufnahmekarte aufnehmen. Je nach Ausrüstung kann es sein, dass Sie analoge Videodaten verschiedener Signaltypen wie Component Video, Composite Video und S-Video digitalisieren können. Bei einigen Arten von Digitalisierungsausrüstung ist auch die Gerätesteuerung möglich. Die Verbindung zu Ihrem Quellgerät wird dazu über RS-232- oder RS-422-Anschlüsse hergestellt. Auf diese Weise können Sie das Gerät über das Aufnahmefenster von Adobe Premiere Pro steuern und Batchaufnahmen durchführen. Beachten Sie hierzu die Anleitungen Ihres Camcorders und Ihrer Digitalisierungs- bzw. Aufnahmekarte. Informationen zur Fehlerbehebung von analogen Videoaufnahmen finden Sie unter Technischer Support von Adobe.

Verwandte Themen

„Einrichten eines S-Video- oder Composite-Systems“ auf Seite 49

„Aufnehmen von analogen Audiodaten“ auf Seite 240

Fehlerbehebung bei Problemen mit der analogen Aufnahme in Premiere Pro

Wissenswertes über Aufnahmekarteneinstellungen

Einige in Adobe Premiere Pro verfügbaren Aufnahmeeinstellungen stammen eventuell aus der Plug-In-Software, die im Lieferumfang Ihrer Digitalisierungs- bzw. Aufnahmekarte enthalten war. Die genauen Optionen und unterstützten Formate können wegen der Unterschiede zwischen den Karten unterschiedlicher Anbieter variieren. Aufgrund dieser komplexen Beziehung zwischen den Videoaufnahmekarten und Adobe Premiere Pro ist es unter Umständen schwierig herauszufinden, welcher Teil des Systems für eine bestimmte Option oder einen bestimmten Fehler verantwortlich ist. Adobe und die meisten Hersteller von Aufnahmekarten stellen Online-Dokumente zur Fehlerbehebung zur Verfügung, mit denen Sie feststellen können, ob eine Option oder ein Problem auf die Videoaufnahmekarte und die dazugehörige Software oder auf Adobe Premiere Pro zurückzuführen ist. Suchen Sie auf der Website von Adobe Premiere Pro und der Website des Herstellers der Aufnahmekarte nach entsprechenden Informationen zur Fehlerbehebung.

Bei den meisten unterstützten Videoaufnahmekarten wird eine Einstellungsdatei (Vorgaben) installiert, die Sie in Adobe Premiere Pro im Dialogfeld „Neues Projekt“ im Bereich „Vorgaben laden“ auswählen können. Diese Vorgabe legt automatisch alle Aufnahmeeinstellungen fest, damit Ihre Aufnahmekarte optimal unterstützt wird. Um optimale Ergebnisse zu erzielen, sollten Sie die Vorgaben der Aufnahmekarte (sofern vorhanden) und die Aufnahmeeinstellungen im Fenster „Benutzerdefinierte Einstellungen“ ohne Änderung verwenden.

Digitalisieren von analogen Videodaten

1. Beenden Sie Adobe Premiere Pro.
2. Verbinden Sie den Video- und Audioausgang des analogen Geräts mit den analogen Eingängen des digitalen Geräts (Digitalisierungsgerät, digitaler Camcorder oder digitaler Videorekorder).
3. Wenn es sich bei dem digitalen Gerät um ein externes Digitalisierungsgerät, einen Videorekorder oder einen Camcorder handelt, verbinden Sie den FireWire- bzw. SDI-Anschluss mit dem Anschluss des Computers.
4. (Nur unter Windows) Wenn es sich bei dem digitalen Gerät um ein Digitalisierungsgerät mit Gerätesteuerung handelt, verbinden Sie dessen Gerätesteuerungsanschluss (RS-232 oder RS-422) mit dem entsprechenden Anschluss des analogen Geräts.
5. Schalten Sie die analoge Quelle und das Digitalisierungsgerät ein.
6. Wenn es sich bei dem Digitalisierungsgerät um einen Camcorder handelt, stellen Sie den VTR-, Videorekorder- oder Wiedergabemodus (nicht den Kameramodus) ein.
7. Stellen Sie die Eingangsauswahl des Digitalisierungsgeräts auf den richtigen analogen Eingang ein.
8. Starten Sie Adobe Premiere Pro.
9. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, wenn der Willkommensbildschirm angezeigt wird:

- Um unter Verwendung einer Aufnahmekarte ein neues Projekt zu starten, klicken Sie auf „Neues Projekt“, wählen aus dem Bereich „Vorgaben laden“ die Vorgabe der Aufnahmekarte aus (falls verfügbar) und klicken auf „OK“.
- Um unter Verwendung einer Aufnahmekarte ein vorhandenes Projekt zu öffnen, wählen Sie ein vorhandenes Projekt aus, das mit der Vorgabe der Aufnahmekarte eingerichtet wurde.

- Um unter Verwendung eines externen Geräts ein neues Projekt zu starten, z. B. mit einem Camcorder oder Videorekorder, klicken Sie zum Digitalisieren auf „Neues Projekt“, wählen eine DV- oder HDV-Vorgabe, die dem gewünschten Zielfernsehstandard und -format entspricht, und klicken auf „OK“.
- Um unter Verwendung eines externen Geräts ein vorhandenes Projekt zu öffnen, z. B. mit einem Camcorder oder Videorekorder, wählen Sie zum Digitalisieren ein vorhandenes Projekt aus, das mit der richtigen DV- oder HDV-Vorgabe eingerichtet wurde.

10 Wählen Sie „Datei“ > „Aufnehmen“.

11 Prüfen Sie die Einstellungen im Aufnahmefenster im Bereich „Einstellungen“ sorgfältig. Wenn Sie diese ändern müssen, klicken Sie auf „Bearbeiten“. (Wenn Sie eine Aufnahmekarte verwenden, werden die Einstellungen über die Plug-In-Software des Kartenherstellers bereitgestellt, nicht von Adobe Premiere Pro. Sie können je nach Marke und Modell der Aufnahmekarte variieren. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation des Softwaretreibers, die vom Hersteller der Aufnahmekarte zur Verfügung gestellt wird.)

12 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn das digitale Gerät keine Gerätesteuerung unterstützt, steuern Sie das Originalmaterial mithilfe der Bedienelemente des analogen Geräts. Drücken Sie am analogen Gerät die Wiedergabetaste und klicken Sie dann im Aufnahmefenster auf die Schaltfläche „Aufnehmen“ .
- Wenn das digitale Gerät die Gerätesteuerung unterstützt, können Sie Videomaterial mit den Steuerelementen des Aufnahmefensters wie bei einer digitalen Quelle aufnehmen oder aufzeichnen.

Um die Auswirkungen Ihrer Komprimierungseinstellungen auf die Datenrate der Videoaufnahmen besser einschätzen zu können, nehmen Sie das Datenrate-Diagramm von Adobe Premiere Pro zu Hilfe. (Weitere Informationen finden Sie unter „Informationen zur Videokomprimierung, Dateigröße und Datenrate“ auf Seite 478.)

Erfassen von Inhalten für DVD

Der DVD-Inhalt wird gemäß DVD-Spezifikationen komprimiert, damit er auf vielen verschiedenen Playern zuverlässig wiedergegeben werden kann. Wenn Sie Inhalte für ein DVD-Projekt vorbereiten, müssen Sie auf die Framegröße und die Framerate achten, damit der Inhalt des Originalmaterials bei der Übertragung auf die DVD erhalten bleibt.

Um optimale Ergebnisse zu erzielen, sollten Sie beim Aufnehmen die folgenden Spezifikationen einhalten:

Framegröße NTSC-Standard 720 x 480 oder PAL-Standard 720 x 576. Wenn die Framegröße Ihres Projekts von diesen Werten abweicht, wird sie von Adobe Premiere Pro automatisch skaliert.

Framerate 29,97 fps (NTSC) oder 25 fps (PAL); alternativ dazu 23,976 (NTSC) für 24P. Sämtliches Material in einem Projekt muss die gleiche Framerate aufweisen.

Seitenverhältnis 4:3 oder 16:9 (Widescreen).

Audio-Bittiefe 16 Bit.

Audio-Samplerate 48 kHz.

Batchaufnahme und Neuaufnahme

Wissenswertes zu Batchaufnahmen

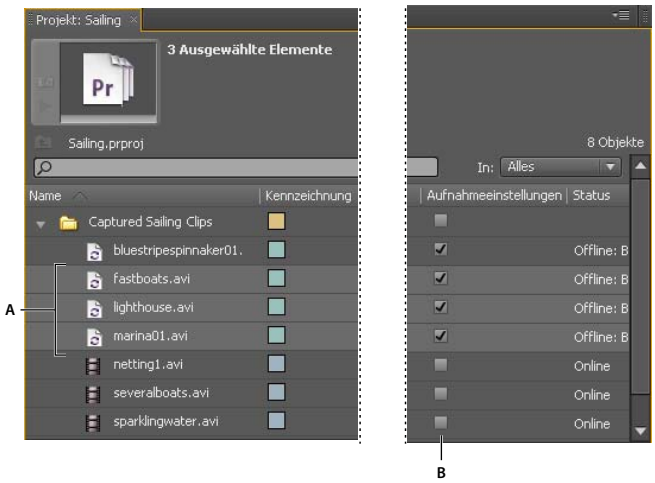
Adobe Premiere Pro unterstützt Batchaufnahmen, d. h. automatische, unbeaufsichtigte Aufnahmen mehrerer Clips von einem steuerbaren Gerät. Sie können einen Batch definieren, indem Sie eine Gruppe von Clips auswählen, die Sie aufgezeichnet haben. Diese Clips werden im Projektfenster oder in einer Ablage als Offlineclips (Platzhalter) angezeigt. Sie können beliebig viele aufgezeichnete Offlineclips aufnehmen, indem Sie sie auswählen und den Befehl „Datei“ > „Batchaufnahme“ verwenden. Bei Aufnahmebeginn sortiert Adobe Premiere Pro die Einträge automatisch nach Bandname und Timecode-In-Points, um eine möglichst effiziente Aufnahme zu gewährleisten.

Um Zeit zu sparen, indem Sie die Anzahl der manuell aufgezeichneten Clips reduzieren, sollten Sie die Option „Szene suchen“ verwenden. Siehe „Verwenden der automatischen Szenensuche“ auf Seite 73.

Um eine Batchaufnahme aufgezeichneter Clips (offline) durchzuführen, müssen Sie diese im Projektfenster markieren und „Datei“ > „Batchaufnahme“ wählen. Wenn Sie Offlineclips in Ablagen organisiert haben, können Sie von einer gesamten Ablage eine Batchaufnahme anfertigen, indem Sie die Ablage auswählen.

In Adobe Premiere Pro können Videoaufnahmen im Hintergrund erfolgen, damit Sie während der Aufnahme andere Aufgaben ausführen können. Sie können während einer manuellen Aufnahme oder einer Batchaufnahme in Adobe Premiere Pro die Anwendung minimieren oder in einer anderen Anwendung arbeiten, ohne die Aufnahme anzuhalten. Wenn Sie das Adobe Premiere Pro-Fenster wieder maximiert haben, klicken Sie auf eine beliebige Stelle im Fenster, um die Aufnahme zu stoppen. Bedenken Sie jedoch, dass Frames ausgelassen werden können, wenn Sie während der Aufnahme systemintensive Aufgaben ausführen. Die Wahrscheinlichkeit, dass Frames ausgelassen werden, ist auf leistungsfähigen Systemen niedriger (z. B. auf Systemen mit Dualprozessor.)

Hinweis: *Die Batchaufnahme eignet sich nicht für die ersten und letzten 30 Sekunden des Bandes, weil Probleme mit dem Timecode und den Suchfunktionen entstehen können. Es ist daher ratsam, diese Abschnitte manuell aufzunehmen.*



Vorbereiten von Batchaufnahmen
A. *Für die Aufnahme ausgewählte Clips* ***B.*** *Option „Aufnahmeeinstellungen“*

Verwandte Themen

„Einrichten der Gerätesteuerung“ auf Seite 68

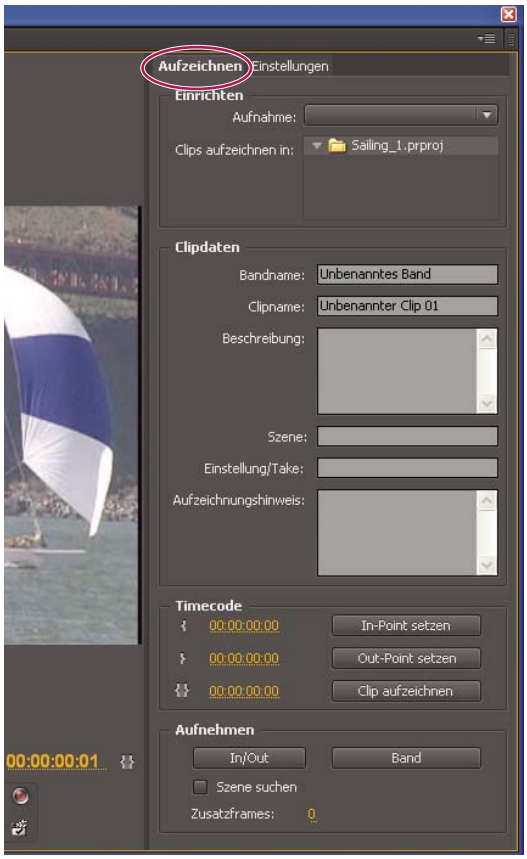
Aufzeichnen von Clips für die Batchaufnahme

Sie können angeben, welche Aufnahmen der Originalbänder Sie verwenden möchten, indem Sie sie als Offlineclips für die spätere Aufnahme *aufzeichnen*. Wenn Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ Gerätesteuerungsoptionen für die Fernsteuerung der Kamera oder des Rekorders konfiguriert haben, können Sie Offlineclips erstellen, indem Sie die Steuerelemente im Aufnahmefenster für die Aufzeichnung von Clips verwenden und mithilfe der Funktion „Batchaufnahme“ anschließend alle Clips automatisch aufnehmen.

Sie können mehrere In- und Out-Points manuell aufzeichnen, ohne dass ein Gerät online sein muss. Geben Sie einfach die In-und Out-Points der einzelnen Aufnahmen ein und klicken Sie auf die Schaltfläche „Clip aufzeichnen“. Mit Hilfe eines separaten Aufzeichnungs- oder Tabellenkalkulationsprogramms können Sie zudem Framenummern aufzeichnen und anschließend die Tabelle als Liste mit Offlineclips in Adobe Premiere Pro importieren.

Sie können Clips auch interaktiv aufzeichnen: Während der Wiedergabe eines Quellbands können Sie In- und Out-Points setzen.

1. Vergewissern Sie sich im Aufnahmefenster, dass Ihr Gerät online ist. Dies wird über dem Vorschaubereich angezeigt.
2. Legen Sie ein Band in Ihr Gerät ein. Adobe Premiere Pro fordert Sie auf, einen Namen für das Band einzugeben. Stellen Sie sicher, dass Sie nicht zwei Bändern den gleichen Namen geben.
3. Verwenden Sie die Steuerelemente im Aufnahmefenster, um zum ersten aufzunehmenden Frame zu wechseln, und klicken Sie auf die Schaltfläche „In-Point setzen“. Rufen Sie dann den letzten aufzunehmenden Frame auf und klicken Sie auf die Schaltfläche „Out-Point setzen“.
4. Wählen Sie im Bereich „Einrichten“ des Aufzeichnungsfensters einen Medientyp aus dem Menü „Aufnehmen“ aus.
5. Wenn Sie über die In- und Out-Points des Clips hinaus Frames aufnehmen möchten, geben Sie im Aufnahmefenster unter „Zusatzframes“ die Anzahl der Frames an.
6. Klicken Sie unter „Aufzeichnen“ im Timecodebereich auf die Schaltfläche „Clip aufzeichnen“, um den angegebenen Clip aufzuzeichnen. Geben Sie an der Eingabeaufforderung einen Namen für den Clip ein. Adobe Premiere Pro zeichnet den Clip auf, indem im Projektfenster ein entsprechender Offlineclip eingefügt wird.
7. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 6 für alle Aufnahmen, die Sie für die Batchaufnahme aufzeichnen möchten.



Aufnahmefenster mit aktivem Bereich „Aufzeichnen“

Interaktives Aufzeichnen von Clips

1. Vergewissern Sie sich, dass Ihr Gerät angeschlossen ist und sich im VTR- oder VCR-Modus (nicht im Kamera-Modus) befindet. Wählen Sie dann „Datei“ > „Aufnehmen“.
2. Geben Sie unter „Aufzeichnen“ die Einstellungen ein, die standardmäßig für „Einrichten“ und „Clipdaten“ verwendet werden sollen.
3. Spielen Sie das Band ab. Klicken Sie an einer beliebigen Stelle auf „In-Point setzen“ oder „Out-Point setzen“, auch während der Wiedergabe. Wiederholen Sie diesen Vorgang nach Bedarf.
4. Wenn die In- und Out-Points Ihren Vorstellungen entsprechen, klicken Sie auf „Clip aufzeichnen“, überprüfen Sie die Clipdaten und klicken Sie auf „OK“.

*Geringfügige Anpassungen des Timecodes sind über die Plustaste (+) und Minustaste (-) möglich (–). Wenn Sie z. B. fünf Frames am Ende des Out-Points einfügen möchten, wählen Sie den gesamten Out-Point-Timecode aus, geben Sie **+5** ein, und drücken Sie die Eingabe-/Return-Taste.*

Tipps zum interaktiven Aufzeichnen von Clips

- Wählen Sie im Aufnahmefenster unter „Aufzeichnen“ die gewünschten Optionen. Adobe Premiere Pro verwendet die unter „Einrichten“ und „Clipdaten“ angegebenen Einstellungen als Standard für weitere aufzuzeichnende Clips. Wenn Sie eine Reihe von Clips mit ähnlichen Aufzeichnungseinstellungen in einer gemeinsamen Ablage aufzeichnen möchten, können Sie Zeit sparen, indem Sie die Clipdaten festlegen, bevor Sie mit dem Aufzeichnen der Clips beginnen. Wenn Sie auf die Schaltfläche „Clip aufzeichnen“ klicken, wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie die Clipdaten übernehmen oder ändern können.

- Geben Sie unter „Clipdaten“ einen Bandnamen an. Adobe Premiere Pro fragt jedes Mal diesen Namen ab, wenn Sie mit einer Batchaufnahme beginnen.
- Die Zahl im Clipnamen im Bereich „Clipdaten“ wird automatisch schrittweise erhöht. Wenn Sie beispielsweise eine Clipreihe namens „Verfolgungsjagd“ nummerieren möchten, geben Sie „Verfolgungsjagd 01“ ein. Dabei sollten Sie darauf achten, dass der Clipname mit der Zahl endet. Nachfolgend aufgezeichnete Clips erhalten automatisch die nächste Zahl, zum Beispiel „Verfolgungsjagd 02“.
- Sie können die Einstellungen für das Aufnahmefenster jederzeit ändern. Wenn sich zum Beispiel die Handlung während der Wiedergabe ändert, können Sie die Aufnahme der neuen Handlung vorbereiten, indem Sie eine andere Ablage für die Aufzeichnung nachfolgender Clips auswählen oder unter „Beschreibung“ oder „Szene“ eine andere Bezeichnung eingeben. Sie müssen das Band beim Ändern der Einstellungen nicht anhalten.
- Sie können über die Tastatur das Gerät bedienen und Clips aufzeichnen. Rufen Sie die QuickInfos zu den Steuerelementen im Aufnahmefenster auf oder wählen Sie „Bearbeiten“ > „Anpassung der Tastatur“, um die Tastaturbefehle anzuzeigen oder zu ändern.
- Sie müssen auf „Clip aufzeichnen“ klicken, um einen neuen Offlineclip zu erstellen. Dadurch wird das Band angehalten, während Sie die Clipdaten für den neuen Offlineclip bestätigen.

Auswahl der Einstellungen zur Batchaufnahme

Eine Batchliste aufgezeichneter Clips wird im Projektfenster als Liste von Offlineclips angezeigt. Wenn Sie beabsichtigen, mehrere Clips aufzunehmen, sollten Sie im Projektfenster zunächst Ablagen erstellen, damit Sie jeden Satz Offlineclips direkt in der entsprechenden Ablage aufzeichnen können. Bei Batchaufnahmen werden die Offlineclips durch aufgenommene Clips ersetzt und so die zuvor eingerichtete Ablage bzw. Struktur bewahrt.

Standardmäßig sind die Einstellungen, die Adobe Premiere Pro zur Batchaufnahme von Offlineclips verwendet, die Aufnahmeeinstellungen des Projekts. Wenn ein Offlineclip über eigene Aufnahmeeinstellungen verfügt, verwendet Adobe Premiere Pro diese Clipeinstellungen bei der Aufnahme der Datei. Für den entstandenen Clip werden die Aufnahmeeinstellungen beibehalten, so dass er später auf einfache Weise mit den gleichen Einstellungen erneut aufgenommen werden kann. Wenn beispielsweise als Format für einen Offlineclip HDV eingestellt ist und das in den Aufnahmeeinstellungen des Projekts eingestellte Format DV ist, nimmt Adobe Premiere Pro den Clip in HDV auf, es sei denn, Sie ändern die Aufnahmeeinstellungen des Clips. Sie können die Aufnahmeeinstellungen eines Clips überschreiben, indem Sie im Dialogfeld „Batchaufnahme“ die Option „Aufnahmeeinstellungen überschreiben“ aktivieren.

Verwandte Themen

„Festlegen der Aufnahmeeinstellungen (Windows)“ auf Seite 66

Feststellen, ob ein Offlineclip über Aufnahmeeinstellungen verfügt

Sie können herausfinden, ob ein Offlineclip bereits über eigene Aufnahmeeinstellungen verfügt.

❖ Scrollen Sie im Projektfenster nach rechts zur Spalte für Aufnahmeeinstellungen. Wenn die Spalte ausgeblendet ist, wählen Sie im Menü des Projektfensters „Metadatenanzeige“ aus. Klicken Sie dann auf das Dreieck neben „Premiere-Projektmetadaten“, um die Spaltennamen anzuzeigen. Wählen Sie „Aufnahmeeinstellungen“ aus. Klicken Sie auf „OK“.

Offlineclips mit spezifischen Aufnahmeeinstellungen sind in dieser Spalte mit einem Häkchen markiert.

Ändern der Aufnahmeeinstellungen für einen Offline-Clip

Sie haben die Möglichkeit, Aufnahmeeinstellungen für einen Offlineclip zu ändern. Sie können beispielsweise den Clip in einer höheren Auflösung als bei der ersten Aufnahme oder Aufzeichnung aufnehmen.

1 Wählen Sie den Clip im Projektfenster aus,

2 Wählen Sie „Clip“ > „Aufnahmeeinstellungen“ > „Aufnahmeeinstellungen festlegen“.

Das Dialogfeld für Aufnahmeeinstellungen wird angezeigt.

3 Siehe „Festlegen der Aufnahmeeinstellungen (Windows)“ auf Seite 66.

Verwandte Themen

„Einrichten der Gerätesteuerung“ auf Seite 68

Entfernen von Aufnahmeeinstellungen aus einem Offlineclip

1 Wählen Sie im Projektfenster den Clip aus.

2 Wählen Sie „Clip“ > „Aufnahmeeinstellungen“ > „Aufnahmeeinstellungen löschen“.

Adobe Premiere Pro nimmt den Clip standardmäßig mit den Aufnahmeeinstellungen des Projekts auf.

Batchaufnahme von Clips

1 Markieren Sie die Offlineclips, die Sie aufzeichnen möchten, und wählen Sie „Datei“ > „Batchaufnahme“.

2 Führen Sie im Dialogfeld „Batchaufnahme“ einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Aufnahme mit Griffpunkten“ und geben Sie die Anzahl von Frames für die Griffpunkte an, wenn Sie Frames nach dem In- und Out-Point jedes Clips im Batch aufnehmen möchten.

Hinweis: *Die Anzahl an Frames, die Sie hier eingeben, wird der Anzahl hinzugefügt, die Sie im Aufnahmefenster für Zusatzframes festlegen.*

- Wählen Sie „Aufnahmeeinstellungen überschreiben“, wenn Sie die Aufnahmeeinstellungen einzelner Clips durch die Standardeinstellungen des Projekts ersetzen möchten.

3 Stellen Sie sicher, dass der Rekorder und das Originalvideo richtig eingerichtet sind, und klicken Sie anschließend auf „OK“.

4 Wenn das Dialogfeld „Band einlegen“ angezeigt wird, legen Sie das Band ein und klicken Sie auf „OK“. Bei Aufnahmen von mehreren Bändern sollten diese bereitliegen, sodass Sie sie bei Aufforderung einlegen können.

5 Um die Batchaufnahme zu stoppen, klicken Sie im Aufnahmefenster auf die Schaltfläche „Anhalten“ oder drücken Sie die Esc-Taste.

Fehlerbehebung bei Batchaufnahmen

Sie können einwandfreie Batchaufnahmen erstellen, wenn die Gerätesteuerung und die Aufnahmeeinstellungen des Projekts ordnungsgemäß eingerichtet und die aufgezeichneten Offlineclips konsistent und fehlerfrei sind. Wenn bei Batchaufnahmen Fehler auftreten, vergewissern Sie sich, dass alle gewünschten Clips die richtigen Einstellungen aufweisen:

- Der Status jedes Clips muss „Offline“ sein. Überprüfen Sie den Status in der Listenansicht im Projektfenster. Wenn der Clip nicht offline ist, markieren Sie ihn im Projektfenster und wählen Sie „Projekt“ > „Verbindung zwischen Medien aufheben“. Wenn Sie mehrere Clips auswählen, von denen einige online sind, nimmt Adobe Premiere Pro nur die Offlineclips auf.

- Im Dialogfeld „Offlinedatei bearbeiten“ muss für jeden Offlineclip ein Bandname, der Medienstart und das Medienende angegeben werden. Wenn diese Einstellungen für mindestens einen ausgewählten Offlineclip gültig sind, ist der Befehl „Batchaufnahme“ verfügbar. Es werden allerdings nur Clips aufgenommen, denen alle drei Einstellungen zugewiesen wurden. Sie können dies ggf. im Projektfenster in der Listenansicht überprüfen oder auf jeden Offlineclip doppelklicken, um die Einstellungen zu bearbeiten.
- Die Video- und/oder Audioaufnahme muss von dem gewählten Aufnahmegerät unterstützt werden. Wenn das Aufnahmegerät keine Audioaufnahmen unterstützt, werden zum Beispiel keine Audiodaten aufgenommen. Wenn Einstellungen angegeben wurden, die nicht aufgenommen werden können, wird die Batchaufnahme gestoppt und ein Dialogfeld zu fehlerhaften Aufnahmeeinstellungen angezeigt.
- Die Dateinamen der Clips (die im Dialogfeld „Aufnahmeeinstellungen“ angegeben werden) dürfen nicht mit den Namen bereits vorhandener Clips übereinstimmen. Sie können überprüfen, ob der Name eines Offlineclips eindeutig ist, indem Sie auf diesen doppelklicken. Wenn Sie einen Offlineclip mit einem nicht eindeutigen Namen für die Batchaufnahme auswählen, ändert Adobe Premiere Pro den Namen des Clips bei der Aufnahme geringfügig. So wird vermieden, dass die andere Datei mit dem gleichen Namen überschrieben wird.

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, wenn Fehler auftreten und ein Dialogfeld zu fehlerhaften Aufnahmeeinstellungen angezeigt wird:

- Um die Aufnahmeeinstellungen für Clips in der Liste zu korrigieren, wählen Sie eine oder mehrere Dateien aus der Liste aus und klicken Sie auf „Einstellungen bearbeiten“.
- Um Clips mit ungültigen Aufnahmeeinstellungen zu überspringen und mit dem Rest der Batchaufnahme fortzufahren, klicken Sie auf „Überspringen“. Übersprungene Clips werden aus der Liste gelöscht und nicht aufgenommen.
- Um die Batchaufnahme zu beenden, klicken Sie auf „Abbrechen“. Es werden keine Clips aufgezeichnet.

Importieren und Exportieren von Batchlisten

Sie können Batchlisten in verschiedenen Dateiformaten importieren: Tabstopp als Trennzeichen (TXT), Komma als Trennzeichen (CSV), TAB und PBL. Beim Importieren wird jeder Eintrag der Batchliste als Offlineclip im Projektfenster angezeigt. Sie können Offlineclips auch als .csv-Batchliste exportieren, um eine Liste aufgezeichneter Clips zwischen Projekten und Arbeitsstationen zu übertragen. Um das Format einer Batchliste anzuzeigen, exportieren Sie sie und öffnen Sie die Datei in einem Texteditor wie Notepad oder in einer Tabellenkalkulation. Eine Batchliste in Form einer Textdatei kann aus unterschiedlichen Quellen stammen, z. B. Adobe Premiere 6.5, aus Aufzeichnungsanwendungen wie Pipeline Autolog oder aus anderer Videosoftware, die zum Erstellen von Batchlisten eine Datenbank oder eine Tabellenkalkulation verwendet.

Beim Importieren einer Batchliste muss die Reihenfolge der Felder in der Liste wie folgt lauten: Bandname, In-Point, Out-Point, Clipname und Kommentar. Beim Exportieren von Offlineclips als Batchliste verwendet Adobe Premiere Pro folgende Reihenfolge: Bandname, In-Point, Out-Point, Clipname, Aufzeichnungshinweis, Beschreibung, Szene und Einstellung/Take. Die Daten exportierter Felder werden aus den entsprechenden Spalten in der Listenansicht des Projektfensters exportiert.

- Um eine Batchliste mit Timecodedaten zu importieren, wählen Sie „Projekt“ > „Batchliste importieren. Wählen Sie die Datei aus und klicken Sie auf „Öffnen“.
- Um eine Batchliste mit Timecodedaten zu exportieren, wählen Sie die Dateien, die Sie aufzeichnen möchten. Wählen Sie „Projekt“ > „Batchliste exportieren“. Geben Sie einen Dateinamen und einen Speicherort an und klicken Sie auf „Speichern“.

Arbeiten mit Offline-Clips

Ein *Offlineclip* ist entweder ein Clip, dessen Verknüpfung zur Quelldatei aufgehoben wurde, oder ein aufgezeichneter Clip, der noch aufgenommen werden muss. Offlineclips enthalten Informationen über deren Originaldateien und bieten Flexibilität, wenn die eigentlichen Dateien nicht verfügbar sind. Wird ein Offlineclip im Schnittfenster angezeigt, erscheint im Programmmonitor und in der Spur die Meldung „Offline-Medien".

Wenn Sie Clips von einem Band aufzeichnen, erstellt Adobe Premiere Pro automatisch Offlineclips mit allen Informationen, die zum späteren Aufnehmen der Clips benötigt werden. Sie können Offlineclips auch manuell erstellen. In folgenden Situationen sollten Offlineclips verwendet werden:

- Die Clips werden aufgezeichnet, aber noch nicht aufgenommen. Da sich Offlineclips wie aufgezeichnete Clips verhalten, können Sie die aufgezeichneten Offlineclips im Projektfenster organisieren. Sie können mit diesen sogar in einem Schnittfenster Sequenzen erstellen, bevor die Offlineclips aufgenommen werden. Wenn die Offlineclips aufgenommen werden (bzw. aufgefunden werden, falls sie zwar aufgenommen wurden, aber verloren gegangen sind), ersetzen sie die entsprechenden Offlineclips.
- Aufgezeichnete Clips sollten über die Gerätesteuerung oder als Batch aufgenommen werden. In Adobe Premiere Pro umfasst eine Batchliste einen Satz Offlineclips. Durch Auswählen bestimmter Offlineclips werden diese für die Batchaufnahme markiert.
- Clips aus dem Projekt sollten neu aufgenommen werden. Dazu müssen die Onlineclips über den Befehl „Verbindung zwischen Medien aufheben" in Offlineclips umgewandelt werden.
- Eine Originaldatei ist beim Öffnen eines Projekts nicht verfügbar, d. h. sie kann weder automatisch durch Adobe Premiere Pro noch manuell lokalisiert werden. Für diesen Fall bietet Adobe Premiere Pro die Schaltflächen „Offline" und „Alle offline".

  Hinweis: *Die in Adobe Premiere Pro verwendeten Online- und Offlineclips stehen nicht in direktem Zusammenhang mit der Online- und Offlinebearbeitung.*

Erstellen eines Offline-Clips

Sie können einen Offlineclip erstellen, d. h. einen Platzhalterclip für Filmmaterial, das Sie zu einem späteren Zeitpunkt aufnehmen möchten.

1 Klicken Sie unten im Projektfenster auf die Schaltfläche „Neues Objekt" , und wählen Sie aus dem Menü die Option „Offlinedatei".

Das Dialogfeld „Offlinedatei" wird geöffnet.

2 Wählen Sie unter „Enthält" aus, ob Sie Video, Audio oder Audio und Video aus dem Quellfilmmaterial aufnehmen möchten.

3 Wählen Sie unter „Audioformat" das Format aus, das dem Audioformat Ihres Quellfilmmaterials entspricht: Mono, Stereo oder 5.1.

4 Geben Sie unter „Bandname" den Namen des Bands ein, das das Originalvideo für den Offlineclip enthält.

5 Geben Sie unter „Dateiname" den Namen an, unter dem die Datei bei der Aufnahme in Adobe Premiere Pro auf dem Datenträger gespeichert werden soll. Wenn Sie einen Offlineclip für eine Originaldatei erstellen, die zwar aufgenommen wurde, sich aber noch nicht auf Ihrem Computer befindet, geben Sie den Namen dieser Datei ein.

6 Geben Sie bei Bedarf eine Beschreibung, eine Szene, eine Einstellung (Take) und einen Aufzeichnungshinweis ein.

7 Geben Sie den Timecode für Medien-Start- und Medien-Ende-Punkte an. Legen Sie diese Punkte für den gesamten ungeschnittenen Clip fest, einschließlich aller zusätzlichen *Handle*-Frames, die Sie zum Bearbeiten und für Überblendungen benötigen.

Hinweis: *Um aufgenommen werden zu können, muss ein Offlineclip mindestens einen Band- und einen Dateinamen und Einstellungen für „Medienstart“ und „Medienende“ enthalten.*

Bearbeiten eines Offline-Clips

Sie können einen Offlineclip bearbeiten. Sie können ihm neue Start- und Endpunkte, Band- und Dateinamen und ein neues Audioformat geben. Darüber hinaus können Sie angeben, ob er nur Audiodaten, nur Videodaten oder Audio- und Videodaten enthält. Wenn ein bearbeiteter Offlineclip in Sequenzen eingefügt wird, bleiben die aktualisierten Einstellungen erhalten. Diese aktualisierten Einstellungen werden auch für eine nachfolgende Batchaufnahme verwendet.

1 Führen Sie in einem Projektfenster einen der folgenden Schritte durch:

- Doppelklicken Sie auf den Offlineclip,
- Wählen Sie den Offlineclip aus. Wählen Sie dann „Clip“ > „Offlineclip bearbeiten“.

Sie können dem Befehl „Clip“ > „Offlineclip bearbeiten“ einen Tastaturbefehl zuweisen.

Das Dialogfeld „Offlinedatei bearbeiten“ wird geöffnet.

2 Bearbeiten Sie die Einstellungen wie gewünscht, und klicken Sie auf „OK“.

Ersetzen eines Offline-Clips durch eine aufgenommene Quelldatei

Sie können einen Offline-Clip mit einer Quelldatei verknüpfen, auch mit einer Quelldatei, die sich von derjenigen unterscheidet, aus der der Offlineclip erstellt wurde. Die verknüpfte Quelldatei erscheint überall, wo der Offlineclip in einem Projekt verwendet wird. Es ist beispielsweise möglich, einen Onlineclip in eine Sequenz zu bearbeiten, seine Quelle offline zu machen und den Offlineclip mit einer anderen Quelldatei zu verknüpfen. Die neue Quelle erscheint in derselben Sequenz wie das Original.

Sie können einen Offlineclip, der Audiodaten enthält, mit einer Quelldatei ohne Audiodaten verknüpfen. Allerdings löscht Adobe Premiere Pro die Audiospur der Offlinedatei in allen Instanzen des Projekts.

Hinweis: *Um die Audiodaten einer neuen Quelldatei zu verknüpfen, muss die Quelldatei über dieselbe Art von Audiospur wie der Offlineclip verfügen. Wenn der Offline-Clip beispielsweise eine Stereo-Audiospur hat, können Sie ihn nicht mit einer Quelldatei mit einer Mono-Audiospur verknüpfen.*

1 Wählen Sie im Projektfenster einen oder mehrere Offlineclips aus.

2 Wählen Sie „Projekt“ > „Medien verbinden“.

3 Wählen Sie die Originaldatei aus und klicken Sie auf „Auswählen“.

Hinweis: *Wenn Sie mehrere Offlineclips ausgewählt haben, wird für jede ausgewählte Datei das Dialogfeld „Medien mit [Name] verbinden“ angezeigt. In der Titelleiste des Dialogfelds wird der Dateiname für jeden Offlineclip angezeigt. Verknüpfen Sie die korrekte Quelldatei erneut mit jedem Offlineclip.*

4 (Optional) Wenn Sie eine Quelldatei ohne Audio für die Verknüpfung mit einem Offlineclip mit Audio ausgewählt haben, wird ein Dialogfeld mit der Angabe, dass die Medien nicht übereinstimmen, angezeigt. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Audio-Spur aus allen Instanzen des Offline-Clips aus dem Projekt zu löschen, klicken Sie auf „OK“.
- Um die Verknüpfung mit der Quelldatei abzubrechen und die Audiospur in allen Instanzen des Offlineclips beizubehalten, klicken Sie auf „Abbrechen“.

Konvertieren von Online-Clips in Offline-Clips

1 Wählen Sie im Projektfenster eine oder mehrere Onlinedateien aus.

2 Wählen Sie „Projekt“ > „Offline bearbeiten“.

3 Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

Mediendateien bleiben auf Festplatte Mit dieser Option werden die ausgewählten Dateien in Offlinedateien umgewandelt, die Originaldateien aber nicht von der Festplatte gelöscht.

Mediendateien werden gelöscht Mit dieser Option werden die ausgewählten Dateien in Offlinedateien umgewandelt und die Originaldateien von der Festplatte gelöscht.

Hinweis: *Wenn Sie einen Clip erneut aufnehmen und denselben Dateinamen wie eine Datei auf der Festplatte verwenden, wird die Originaldatei ersetzt. Um die Originalclips beizubehalten, ohne ihre Namen zu ändern, verschieben Sie sie in einen anderen Ordner oder auf ein anderes Laufwerk oder geben Sie für die neu aufzunehmenden Clips jeweils einen anderen Dateinamen an.*

Wissenswertes über Online- und Offline-Bearbeitung

Bei der *Online-Bearbeitung* bearbeiten Sie Clips in der Qualität, die für die endgültige Version des Videoprogamms erforderlich ist. Dies ist die Standardmethode in Adobe Premiere Pro. Die Online-Bearbeitung liefert gute Ergebnisse, wenn Geschwindigkeit und Speicherkapazität des Hostcomputers die Anforderungen der verwendeten Videoformate erfüllen. Die meisten modernen Computer können die Datenrate von DV in voller Auflösung darstellen. Bei höheren Anforderungen, z. B. bei HDV- oder HD-Material, kann es jedoch sein, dass dies nicht ohne Weiteres möglich ist. Für diese Situationen gibt es die *Offline-Bearbeitung*.

In der *Offline-Bearbeitung* erstellen Sie nach der Aufzeichnung von Clips in hoher Qualität Kopien dieser Clips in niedriger Qualität für Bearbeitungszwecke. Nach der Bearbeitung können Sie in Adobe Premiere Pro die Verknüpfung der Clips mit den Medien niedriger Qualität aufheben und sie mit den qualitativ hochwertigen Originalmedien verknüpfen. Ihr Endprodukt können Sie in hoher Qualität fertigstellen, rendern und exportieren. Mit der Nutzung der Clips in niedriger Auflösung können Sie große Datenmengen, etwa HDV- oder HD-Filmmaterial, auch mit Standard-Computersystemen ohne Leistungsverlust bearbeiten. Zudem besteht so die Möglichkeit, dass Bearbeitungen während eines Standortbesuchs am Laptop durchgeführt werden.

Sie können ein Projekt vollständig online bearbeiten. Sie können aber auch einen Ansatz mit zwei Phasen verwenden: Treffen Sie Ihre ersten kreativen Entscheidungen im Offline-Modus und wechseln Sie dann in den Online-Modus, um die Feinabstimmung und letzte Farbkorrekturen vorzunehmen.

Sie können die Offline-Bearbeitung eines HD-Projekts mit Adobe Premiere Pro abschließen und Ihr Projekt in EDL exportieren, um es in ein Bearbeitungssystem mit leistungsstärkerer Hardware zu übertragen. Auf diesem System können Sie die letzte Online-Bearbeitung und das Rendern dann bei voller HD-Auflösung durchführen.

Erneutes Aufnehmen von Clips

Sie können mithilfe von Batchaufnahmen Clips in einem vorhandenen Projekt neu aufnehmen. Sie können Clips nur neu aufnehmen, wenn ihre Verknüpfung mit den entsprechenden Quelldateien aufgehoben wurde und sie in Offlineclips geändert wurden. Außerdem müssen sie über Namen im jeweiligen Feld „Bandname“ verfügen und das Quellmedium muss Timecode enthalten.

1 Wenn die Aufnahmeeinstellungen für alle Clips überschrieben werden sollen, die Sie neu aufnehmen möchten, legen Sie die Aufnahmeeinstellungen der Clips fest.

2 Wählen Sie im Projektfenster alle Clips aus, die Sie neu aufnehmen möchten. Wenn Sie Clips in verschiedenen Ablagen auswählen möchten, verwenden Sie die Listenansicht, in der Sie mehrere Ablagen anzeigen können.

3 Wählen Sie „Projekt“ > „Offline bearbeiten“. Die Verbindung zwischen den ausgewählten Clips und deren Originaldateien wird aufgehoben.

4 Geben Sie im Dialogfeld „Offline bearbeiten“ an, ob die Originaldateien beibehalten oder gelöscht werden sollen.

5 Wählen Sie bei ausgewählten Offlineclips den Befehl „Datei“ > „Batchaufnahme“. Passen Sie die Einstellungen nach Bedarf an.

6 Stellen Sie sicher, dass der Rekorder und das Originalvideo richtig eingerichtet sind, und klicken Sie anschließend auf „OK“.

7 Wenn die Neuaufnahme beendet ist, speichern Sie das Projekt.

Timecode

Wissenswertes zu Timecodes

Viele Camcorder und High-End-Videosysteme zeichnen so genannten *Timecode* auf, über den bestimmte Frames mit eindeutigen Adressen versehen werden. Timecode ist von Bedeutung, wenn Sie genau dieselben Frames aufnehmen möchten, die schon zuvor identifiziert oder aufgenommen wurden, beispielsweise für folgende Aufgaben:

- Sie möchten Clips aufzeichnen, bevor Sie sie aufnehmen.
- Sie beabsichtigen, Clips per (automatischer) Batchaufnahme aufzunehmen.
- Sie möchten Clips neu aufnehmen, da die Originaldateien beschädigt oder gelöscht wurden.
- Sie beabsichtigen, Sequenzen mithilfe von EDL in ein anderes System zu exportieren.
- Sie verwenden ein System, in dem Sie Bearbeitungen bei geringer Auflösung vornehmen und später die Clips für die endgültige Ausgabe bei voller Auflösung und höchster Qualität neu aufnehmen.
- Sie beabsichtigen, Videoaufnahmen mit getrennt aufgezeichnetem Audiomaterial zu synchronisieren.

Timecode ist nicht das Gleiche wie Bandzähler bei Heim-Videorekordern, sondern Timecode wird als Teil des Videosignals mit auf das Band aufgenommen. Wenn Sie über Material ohne Timecode verfügen, können Sie Timecode hinzufügen, indem Sie das Material mithilfe einer Kamera oder eines Systems kopieren, die bzw. das Timecode schreibt. Dann können Sie das Video von diesem Gerät aufzeichnen oder aufnehmen.

Das beste Ergebnis erzielen Sie, wenn der Timecode vom Anfang bis zum Ende des Bandes durchläuft. Der Timecode sollte nicht in der Mitte bei Null beginnen. Wenn Sie bei der Bearbeitung einen In-Point für die Aufnahme bei „00:00:01:09“ aufzeichnen, dieser Wert auf dem Band jedoch zweimal oder dreimal vorhanden ist, weil der Timecode immer neu beginnt, kann Adobe Premiere Pro nicht genau bestimmen, welcher Wert „00:00:01:09“ als Beginn für die Aufnahme gelten soll. Auf diese Weise kann es vorkommen, dass von Bändern die falschen Clips aufgenommen werden.

Einen durchgehenden Timecode gewährleisten Sie, indem Sie eine fortlaufende Aufnahme erstellen oder indem Sie das Band vor der Aufnahme mit dem Timecode vorbereiten (Striping).

Um sicherzustellen, dass Sie immer fortlaufenden Timecode aufnehmen, sollten Sie die Aufnahme nach dem Ende jeder Einstellung (Take) mindestens 5 Sekunden weiterlaufen lassen. Wenn Sie sich einen Clip auf der Kamera ansehen, sollten Sie das Band danach wieder in diesen 5-Sekunden-Bereich spulen, bevor Sie eine neue Aufnahme starten. Ihr Camcorder liest den Timecode des Frames, bei dem Sie stoppen, und beginnt beim unmittelbar nächsten Frame wieder mit der Aufzeichnung von Timecode, wenn Sie die nächste Aufnahme starten. Gehen Sie sorgfältig vor. Wenn Sie zwischen dem letzten Frame einer Einstellung und dem ersten Frame der nächsten Einstellung eine Lücke lassen, beginnt der Camcorder mit der Aufzeichnung des Timecodes wieder bei „00:00:00:00“.

Weitere Informationen zu Timecodes finden Sie im Videolernprogramm unter lynda.com Digital Video Principles - Working with Timecode.

Verwandte Themen

lynda.com Digital Video Principles - Working with Timecode

Auswählen des Timecode-Anzeigeformats

Adobe Premiere Pro zeigt standardmäßig den Timecode für alle Clips an, die ursprünglich in das Quellmedium geschrieben wurden. Wenn ein Frame den Timecode 00:00:10:00 auf einem Band hat, wird nach der Aufnahme für diesen Frame der Timecode 00:00:10:00 angezeigt. Quell-Timecode macht das Aufzeichnen von Clips oft leichter. Quell-Timecode wird für einen Clip unabhängig von der Timebase der Sequenzen angezeigt, in der er verwendet wird. Wenn die Timebase des Clips sich von der der Sequenz unterscheidet, kann der Quell-Timecode die Aufzeichnung von Material erleichtern. Beispielsweise hat ein in 24p aufgenommener Clip eine Timebase von 30 fps und einen Timecode von 30 fps. Adobe Premiere Pro zeigt den 30 fps-Quell-Timecode an, obwohl er in einer Sequenz mit einer Timebase von 23,976 genutzt wird. Sie können diesen Standard allerdings ändern, sodass stattdessen der Timecode für jeden Clip ab 00:00:00:00 gezeigt wird.

Außerdem können Sie festlegen, wie Adobe Premiere Pro die Frameanzahl anzeigt, wenn die Anzeige Frames oder Fuß und Frames ausgewählt ist. Die Frameanzahl kann für jeden Clip bei 0 oder 1 beginnen oder aus dem Quell-Timecode konvertiert werden. Wenn ein Frame in einem 30-fps-Clip einen Quell-Timecode von 00:00:10:00 hat, gibt die Option zur Timecode-Konvertierung diesem Frame die Nummer 300. Adobe Premiere Pro konvertiert 10 Sekunden bei einer Framerate von 30 fps zu 300 Frames.

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Medium“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Medium“ (Mac OS).

2 Wählen Sie im Menü „Timecode“ eine der folgenden Optionen:

Medienquelle verwenden Zeigt den für die Quelle aufgenommenen Timecode.

Bei 00:00:00:00 beginnen Startet den für jeden Clip angezeigten Timecode bei 00:00:00:00.

3 Wählen Sie im Menü „Frame“ eine der folgenden Optionen.

Bei 0 beginnen Nummeriert jeden Frame nacheinander, wobei der erste Frame als 0 nummeriert ist.

Bei 1 beginnen Nummeriert jeden Frame nacheinander, wobei der erste Frame als 1 nummeriert ist.

Timecode-Konvertierung Generiert Framenummerentsprechungen der Quell-Timecodenummern.

4 Klicken Sie auf „OK“.

Verwandte Themen

„Anzeigen des Timecodes einer 24p-Quelle“ auf Seite 165

Ändern der Timecode-Anzeige

Sie können das Timecode-Anzeigeformat in jedem Fenster ändern, in dem Timecode als Hypertext angezeigt wird.

1 (Optional) Um Timecode in Audio-Einheiten (Audio-Samples oder Millisekunden) anzuzeigen, klicken Sie auf die Fenstermenüschaltfläche im gewünschten Fenster und wählen Sie „Audio-Zeiteinheiten“.

2 Klicken Sie bei gedrückter STRG-Taste (Windows) oder bei gedrückter Befehlstaste (Mac OS) auf eine Hypertext-Timecode-Anzeige, um zwischen den folgenden verfügbaren Timecode-Formaten hin und her zu wechseln. Die letzten beiden stehen nur zur Verfügung, wenn Sie im Fenstermenü die Option „Audio-Zeiteinheiten“ auswählen.

- Drop-Frame-Timecode
- Non-Drop-Frame-Timecode
- Frames
- Fuß + Frames 16mm
- Fuß + Frames 35mm
- Audio-Samples
- Millisekunden

Das Timecode-Anzeigeformat für den Programmonitor (u.a. die Instanz in der Zuschneideansicht) sowie die Schnittfenster passen immer zueinander. Wenn Sie das Anzeigeformat in einem von beiden ändern, wird es auch im Anderen geändert.

Striping von Bändern oder Ersetzen von Timecode

Fortlaufender Timecode lässt sich sicherstellen, indem er vorab auf das Band aufgezeichnet wird. Dieses Verfahren nennt man auch *Striping*. Striping ist nicht erforderlich, wenn Sie bei der Erstaufnahme die Empfehlungen genau beachten. Dies schützt Sie aber nicht immer vor falschem Timecode, da es z. B. vorkommen kann, dass Sie das Band in der Kamera unbeabsichtigt an eine falsche Stelle spulen.

Aufzeichnen eines Bands mit Timecode

1 Legen Sie ein unbenutztes Band in die Kamera ein. Dieses darf keinen Timecode aufweisen.

2 Wenn Sie eine Kamera verwenden, setzen Sie den Deckel auf die Linse und deaktivieren Sie die Tonaufnahme.

3 Vergewissern Sie sich, dass alle Kameraeinstellungen (insbesondere die Audio-Samplerate) *exakt* mit den gewünschten Einstellungen während der Aufnahme übereinstimmen. Verwenden Sie für alle Aufnahmen auf diesem Band die gleichen Einstellungen.

4 Beginnen Sie mit der Aufnahme. Lassen Sie das Gerät laufen, bis das gesamte Band aufgenommen wurde.

5 Bevor Sie Videomaterial auf einem per Striping vorbereiteten Band aufnehmen, sollten Sie vom Anfang des Bandes aus ca. 30 Sekunden abspielen. Überprüfen Sie, ob der Camcorder den Timecode liest, den Sie per Striping aufgezeichnet haben, bevor Sie mit der Aufnahme beginnen. Der 30-sekündige leere Vorspann auf dem Band ist auch bei Batchaufnahmen hilfreich.

Überprüfen Sie bei einem Wechsel der Bänder die Kameraeinstellungen, vor allem wenn Sie ein zuvor bereits verwendetes Band erneut einlegen. Sie können für unterschiedliche Bänder separate Einstellungen verwenden, Sie sollten diese jedoch nicht innerhalb eines Bandes ändern. Verwenden Sie immer die gleichen Einstellungen, die beim ersten Striping des Bands genutzt wurden.

Ersetzen des DV-Timecodes

Wenn Sie über Originalmaterial in DV-Format ohne fortlaufenden Timecode verfügen, können Sie den Timecode ersetzen, indem Sie eine DV-Kopie des Bands (ein Dubbing) erstellen. Das DV-Gerät, das die Kopie erstellt, zeichnet fortlaufenden Timecode auf, sodass Sie anhand dieser Kopie Videomaterial mit dem neuen Timecode aufzeichnen und aufnehmen können.

Hinweis: *Diese Technik ist beim Überspielen in das DVCAM-Format sowie bei Verwendung des Aufnahmegeräts Panasonic AG-DV2500 nicht nutzbar.*

1. Legen Sie das aufgezeichnete Band in den Camcorder oder Rekorder ein und spulen Sie es vollständig zurück.
2. Legen Sie zum Aufzeichnen der Kopie ein neues Band in einen zweiten Camcorder/Rekorder ein.
3. Enthält das Aufnahmegerät eine Option zur Aufnahme von Videos mit Timecode vom Originalband, muss diese Option unbedingt deaktiviert werden. Informationen zu einer solchen Option finden Sie in der Bedienungsanleitung des jeweiligen Geräts.
4. Wenn es sich bei beiden Geräten um digitale Geräte handelt, können Sie sie digital per IEEE 1394 oder SDI verbinden. Auf diese Weise wird eine Kopie mit optimaler Qualität erstellt.
5. Schließen Sie das Aufnahmegerät an einen Fernseher an.
6. Stellen Sie an beiden Geräten den VTR-Modus ein.
7. Vergewissern Sie sich, dass der Anschluss am Aufnahmegerät für die digitale Aufnahme eingestellt ist.
8. Beginnen Sie mit der Aufnahme des neuen Bands und lassen Sie dann das Originalband abspielen. Lassen Sie die Geräte laufen, bis das gesamte Originalband kopiert wurde.

Hinweis: *Die Szenensuche erkennt den Anfang und das Ende jeder Aufnahme, indem Sprünge in den Zeitstempeln gesucht werden. Da beim Kopieren eines Bands auf diese Weise ein einzelner Clip mit einem fortlaufenden Zeitstempel erstellt wird, können Sie die Funktion „Szene suchen" nicht verwenden, wenn Sie die Kopie in Adobe Premiere Pro aufnehmen.*

Aufnehmen von Timecode

Der Timecode eines Originalvideos wird nur aufgenommen, wenn die Aufnahme mit Gerätesteuerung erfolgt. Timecode-Aufnahmen mit steuerbaren Analoggeräten sind abhängig von der Präzision Ihres Bandabspielgeräts. Wenn Ihr Bandabspielgerät den Timecode nicht exakt lesen kann, sollten Sie Ihr System kalibrieren bzw. dem Film den Timecode manuell hinzufügen, indem Sie die entsprechenden Frames in Übereinstimmung bringen.

Hinweis: *Der Timecode wird nur am Bandzählwerk von Geräten angezeigt, die Timecode erkennen können. Er wird auch angezeigt, wenn er in einer Kopie des Bands über das Bild gelegt bzw. aufgezeichnet wurde. Die meisten analogen Heim-Videorekorder können Timecode weder lesen noch schreiben.*

Manuelles Einstellen des Timecodes für einen Clip

Sie können den Timecode von dem von Adobe Premiere Pro aufgenommenen ändern. Beispiel: Sie haben Material von einer DV-Kopie eines Hi8-Bands aufgenommen, das ursprünglich mithilfe von RCTC (Rewritable Consumer Time Code) aufgezeichnet wurde. Die DV-Kopie und die entsprechenden kopierten Videodateien auf Ihrem Computer sind mit dem DV-Timecode versehen, nicht mit dem ursprünglichen RCTC. Nehmen wir an, es sind Aufzeichnungsdaten für das Hi8-Originalband vorhanden und Sie möchten den Timecode auf die ursprünglichen RCTC-Werte zurücksetzen.

1. Wählen Sie den Clip im Projektfenster aus.
2. Wählen Sie „Datei" > „Timecode", geben Sie die gewünschten Optionen an und klicken Sie auf „OK".

Eingeben des Timecodes

Bei der Videoaufnahme und -bearbeitung müssen Sie wiederholt Timecodewerte eingeben. Beispielsweise geben Sie Timecodewerte ein, um die In- und Out-Points für Clips festzulegen und in einem Schnittfenster zu navigieren. In Adobe Premiere Pro gibt es mehrere Möglichkeiten, Timecode einzugeben.

In Adobe Premiere Pro umfasst die Dauer zwischen den In- und Out-Points die durch den Timecode angegebenen Frames. Wenn Sie zum Beispiel für die In- und Out-Points eines Clips denselben Timecode eingeben, beträgt die Dauer des Clips einen Frame. Beim Eingeben von Timecode können Sie Doppelpunkte durch Punkte ersetzen oder Zahlen ohne Zeichensetzung eingeben. Adobe Premiere Pro interpretiert die eingegebenen Zahlen als Stunden, Minuten, Sekunden und Frames.

- Wenn Sie einen bestimmten Timecode festlegen möchten, wählen Sie den Timecode aus, geben den Wert ein und drücken die Eingabe-/Return-Taste.
- Ziehen Sie zum Anpassen des aktuellen Timecodes diesen horizontal. Wenn Sie zum Beispiel einen früheren Timecode einstellen möchten, ziehen Sie nach links.
- Um den aktuellen Timecode unter Verwendung eines relativen Werts anzupassen, geben Sie ein Plus- (+) oder Minuszeichen (-) sowie die Anzahl der Frames ein, die hinzugefügt oder abgezogen werden sollen. Wenn Sie z. B. fünf Frames vom aktuellen Timecode abziehen möchten, wählen Sie den gesamten Timecode aus, geben **–5** ein und drücken die Eingabe-/Return-Taste.

Anzeigen des Timecodes als Markierung

Sie können den Timecode eines Clips in der Videovorschau des Clips anzeigen, indem Sie den Timecode-Effekt auf den Clip anwenden. Sie können den Timecode in der Videovorschau eines beliebigen Teils einer Sequenz anzeigen, indem Sie den Timecode-Effekt auf einen transparenten Videoclip anwenden. Schneiden Sie dann den transparenten Videoclip für den Zeitraum zu, in dem der Timecode sichtbar sein soll. Timecode auf dem Bildschirm wird meistens als *integrierter Timecode* bezeichnet. Er wird in Rohschnitten und Vorabprüfungen verwendet, um auf den Frame genaue Referenzpunkte für Bearbeiter und ihre Mitarbeiter zu geben.

Verwandte Themen

„Timecode Effekt“ auf Seite 442

Anzeigen des Clip-Timecodes als Markierung

1. Klicken Sie im Fenster „Effekte“ auf das Dreieck neben dem Behälter „Videoeffekte“, um diesen zu öffnen. Klicken Sie dann auf das Dreieck neben dem Behälter „Video“, um diesen zu öffnen.
2. Ziehen Sie den Timecode-Effekt auf einen Clip in einer Sequenz.
3. Klicken Sie auf das Effekteinstellungsfenster, um das Fenster zu aktivieren.
4. Klicken Sie auf das Dreieck neben „Timecode“, um die Optionen für den Effekt anzuzeigen.
5. Passen Sie die Optionen nach Bedarf an.

Anzeigen des Sequenz-Timecodes als Markierung

1. Klicken Sie unten im Projektfenster auf das Symbol „Neues Objekt“ . Wählen Sie „Transparentes Video“.
2. Ziehen Sie den transparenten Videoclip in eine leere Spur der Sequenz, die höher als alle anderen Videospuren angeordnet ist.
3. Klicken Sie im Fenster „Effekte“ auf das Dreieck neben dem Behälter „Videoeffekte“, um diesen zu öffnen. Klicken Sie dann auf das Dreieck neben dem Behälter „Video“, um diesen zu öffnen.
4. Ziehen Sie den Timecode-Effekt auf den transparenten Videoclip.
5. Klicken Sie auf das Effekteinstellungsfenster, um das Fenster zu aktivieren.
6. Klicken Sie auf das Dreieck neben „Timecode“, um die Optionen für den Effekt anzuzeigen.
7. Passen Sie die Optionen nach Bedarf an.

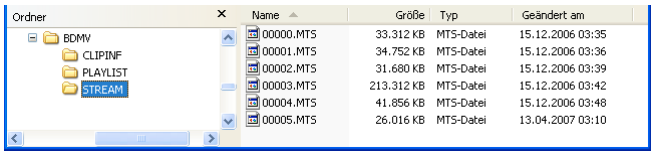
Übertragen und Importieren von Dateien

Übertragen von Dateien

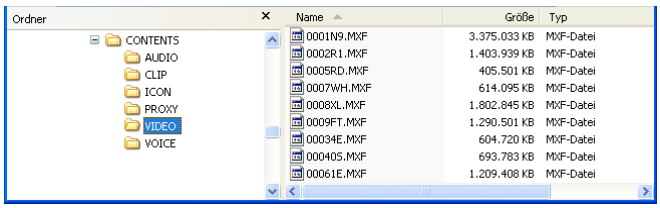
Sie können Ressourcen bearbeiten, die sich auf dateibasierten Medien wie P2-Karten, XDCAM-Geräten, SxS-Karten oder DVDs befinden. Die Verarbeitungsgeschwindigkeit in Adobe Premiere Pro ist jedoch höher, wenn Sie die Assets erst auf eine lokale Festplatte übertragen. Übertragen Sie die Dateien mithilfe von Windows File Explorer (Windows) oder Finder (Mac OS) von dateibasierten Speichermedien. Importieren Sie dann die Dateien auf der Festplatte in Adobe Premiere Pro-Projekte.

Wenn Sie Dateien von dateibasierten Medien auf Festplatte übertragen, übertragen Sie den Order mit allen zugehörigen Dateien und allen untergeordneten Ordnern. Behalten Sie die Ordnerstruktur bei. Wenn Sie beispielsweise Dateien von dateibasierten AVCHD-Medien übertragen, übertragen Sie den BDMV-Ordner mit dem gesamten Inhalt. Wenn Sie Dateien von DVCPRO HD-Medien übertragen, übertragen Sie den CONTENTS-Ordner mit dem gesamten Inhalt. Wenn Sie Dateien von XDCAM EX-Medien übertragen, übertragen Sie den BPAV-Ordner mit dem gesamten Inhalt. Wenn Sie Dateien von DVD übertragen, übertragen Sie den Inhalt des Ordners VIDEO_TS und, falls vorhanden, den gesamten Inhalt des Ordners AUDIO_TS.

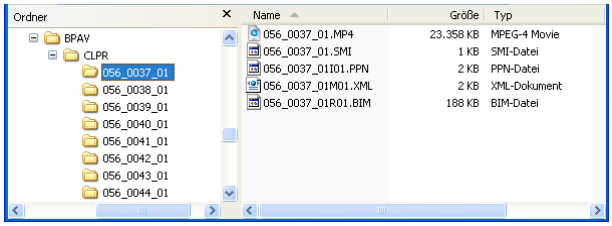
Übertragen Sie Videodateien von dateibasierten Medien in denselben Ordner, den Sie für Videoaufnahmen angegeben haben. Verwenden Sie die Projekteinstellungen auf dem Arbeitslaufwerk.



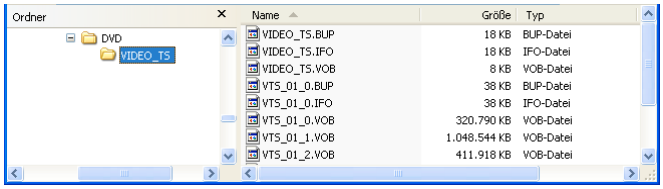
Die Ordnerstruktur für AVCHD-Ressourcen



Die Ordnerstruktur für DVCPRO HD-Ressourcen



Die Ordnerstruktur für XDCAM EX-Ressourcen



Die Ordnerstruktur für DVD-Videoressourcen

Verwandte Themen

„Festlegen von Arbeitslaufwerken zum Verbessern der Systemleistung“ auf Seite 51

„Importieren von Dateien mit dem Media-Browser“ auf Seite 97

Über das Importieren von Dateien

*Import*ist nicht gleich *Aufnahme* Durch den Befehl „Importieren“ werden Dateien, die sich bereits auf Ihrer Festplatte oder einem anderen angeschlossenen Speichergerät befinden, in Ihr Projekt eingebracht. Das Importieren von Dateien macht die Dateien in einem Adobe Premiere Pro-Projekt verfügbar. Mithilfe von Adobe Premiere Pro können Sie verschiedene Arten von Videodaten, Standbildern und Audiodaten importieren. Außerdem können Sie ein Adobe Premiere Pro-Projekt aus After Effects exportieren und in Adobe Premiere Pro importieren.

Sie können Dateien mit Videodaten, Audiodaten und Standbildern verschiedener Formate in ein Adobe Premiere Pro-Projekt importieren. Sie können einzelne oder mehrere Dateien oder einen ganzen Ordner importieren. Framegrößen müssen unter 16 Megapixel liegen.

Wenn die Software zum Erstellen von Objekten die Angabe von Pixeln als Maßeinheit nicht zulässt, können Sie ggf. Punkte verwenden.

In Adobe Premiere Pro können Sie Dateien mithilfe des Media-Browsers oder des Befehls „Importieren“ importieren. Sie können Dateien auch von Adobe Bridge in Adobe Premiere Pro einfügen.

Adobe Premiere Pro indiziert bestimmte Dateitypen und schreibt andere nach dem Importieren um. Sie können diese Typen nicht vollständig bearbeiten, solange diese Prozesse nicht abgeschlossen sind. Der Dateiname eines Clips wird im Projektfenster kursiv angezeigt, bis er voll indiziert oder transkodiert wurde.

Um Dateien zu importieren, die von Adobe Premiere Pro nativ nicht unterstützt werden, installieren Sie die entsprechende Aufnahmekarte oder Plug-in-Software von Drittanbietern. Weitere Informationen finden Sie im Handbuch, das der installierten Karte bzw. dem Plug-in beigefügt ist.

Sie können Dateien und Ordner auch importieren, indem Sie diese aus Windows-Explorer (Windows) bzw. dem Finder (Mac OS) in das Projektfenster ziehen.

Verwandte Themen

„Importieren von Dateien mit dem Media-Browser“ auf Seite 97

„Aufnahme und Digitalisierung“ auf Seite 64

Unterstützung von Kanälen

Adobe Premiere Pro unterstützt Vier-Kanal-Assets. Alle verarbeiteten Pixel in der Render-Pipeline verwenden vier Kanäle. Wenn ein Drei-Kanal-Asset verarbeitet wird, z. B. DV-, HDV- oder MPEG-Filmmaterial, konvertiert Adobe Premiere Pro dieses Asset automatisch in ein Vier-Kanal-Asset. Adobe Premiere Pro konvertiert ein Drei-Kanal-Asset, wenn dem Asset ein Effekt oder eine Überblendung hinzugefügt wird.

Adobe Premiere Pro unterstützt außerdem 10-Bit-Farbtiefe, was für die Bearbeitung von Standard- und HD-Filmmaterial nützlich sein kann.

Unterstützte Dateiformate für den Import

In Adobe Premiere Pro können zahlreiche Video- und Audioformate importiert werden. Plug-In-Softwaremodule bieten Unterstützung für Dateiformate. Die meisten dieser Softwaremodule werden automatisch mit Adobe Premiere Pro installiert.

Manche Dateinamenerweiterungen, z. B. MOV, AVI, MXF, FLV und F4V stehen für Container-Dateiformate und nicht für ein bestimmtes Audio-, Video- oder Bilddatenformat. Containerdateien können Daten enthalten, die durch verschiedene Komprimierungs- und Kodierungsschemas kodiert wurden. Adobe Premiere Pro kann diese Containerdateien zwar importieren, der Import der darin enthaltenen Daten hängt jedoch davon ab, welche Codecs (genauer gesagt welche Decoder) installiert sind.

Durch die Installation zusätzlicher Codecs können Sie die Bandbreite der Dateitypen erweitern, die in Adobe Premiere Pro importiert werden können. Viele Codecs müssen auf Betriebssystemebene (Windows oder Mac OS) installiert werden und fungieren innerhalb der Formate von QuickTime oder Video für Windows als Komponente. Weitere Informationen zu Codecs, die mit den von Ihren Geräten oder Anwendungen erstellten Dateien interagieren, erhalten Sie bei dem Hersteller Ihrer Hard- oder Software.

Adobe Premiere Pro kann Dateien in den unten aufgeführten Formaten importieren, wenn der zum Erzeugen der jeweiligen Datei verwendete Codec lokal installiert ist. Um beispielsweise eine mit dem DivX-Encoder kodierte AVI-Datei abzuspielen und zu bearbeiten, muss der DivX-Codec installiert sein.

Hinweis: *Einige Funktionen, die auf einer von Drittanbietern lizenzierten Software basieren, sind in der kostenlosen Testversion von Adobe Premiere Pro nicht verfügbar. Einige Codecs zum Kodieren des MPEG-Formats sind beispielsweise nur in der Vollversion der Adobe Premiere Pro-Software enthalten.*

Unterstützte Videodateiformate und Animationsdateiformate

- 3GP, 3G2 (QuickTime-Film)
- AVC-I, AVC-Intra, H.264 Intra (Advanced Video Coding Intra)
- ASF (Netshow, nur Windows)
- AVI (DV-AVI, Microsoft AVI vom Typ 1 und Typ 2)
- DLX (Sony VDU File Format Importer, nur Windows)
- DV (DV Stream, ein QuickTime-Format)
- FLV/F4V
- GIF (GIF-Animation)
- M1V (MPEG-1-Videodatei)
- M2T (Sony HDV)
- M2TS (Blu-ray-BDAV-MPEG-2-Transportdatenstrom, AVCHD)
- M4V (MPEG-4-Videodatei)
- MOV (QuickTime-Film; unter Windows, QuickTime Player erforderlich)
- MP4 (QuickTime-Film, XDCAM EX)
- MPEG, MPE, MPG (MPEG-1, MPEG-2), M2V (mit DVD kompatibles MPEG-2)
- MTS (AVCHD)

- MXF (Media eXchange Format; P2-Video: Panasonic Op-Atom Variante von MXF, mit Videos in den Formaten DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD oder AVC-I; XDCAM HD-Video, Avid MXF-Video)
- SWF (Shockwave Flash-Objekt)
- VOB (Video Object, MPEG-Video)
- WMV (Windows Media Video, nur Windows)

Hinweis: *AVI-Clips vom Typ 1 müssen gerendert werden, bevor sie von einem DV-Gerät als Vorschau angezeigt werden können. Rendern Sie einen AVI-Clip vom Typ 1, indem Sie den Clip einer Sequenz in einem DV-Projekt hinzufügen und eine Vorschau anzeigen.*

Unterstützte Audiodateiformate

- AAC (MPEG-2 Advanced Audio Coding-Datei)
- AC3 (einschließlich 5.1 Surround)
- AIFF, AIF (Audio Interchange File Format)
- ASND (Adobe SouNd Document)
- AVI (Audio Video Interleaved)
- M4A
- MP3 (MP3 Audio)
- MPEG, MPG (MPEG-Film)
- MOV (QuickTime; unter Windows ist QuickTime Player erforderlich)
- MXF (Media eXchange Format; P2-Video: Panasonic Op-Atom-Variante von MXF, mit Videos in den Formaten DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD oder AVC-I; XDCAM HD-Video, Avid MXF-Video)
- WMA (Windows Media Audio, nur Windows)
- WAV (Audio WAVeform)

Unterstützte Dateiformate für Standbilder und Sequenzen

Adobe Premiere Pro unterstützt Standbilddateien mit 8 Bit pro Kanal (4 Byte pro Pixel) und 16 Bit pro Kanal (8 Byte pro Pixel). Bilder mit einer geringeren Bittiefe werden beim Import in 8 Bit pro Kanal und Bilder mit einer höheren Bittiefe in 16 Bit pro Kanal konvertiert. Dateien mit hoher Bittiefe werden bei einem Float mit einfacher Genauigkeit pro Kanal (16 Bit pro Pixel) unterstützt.

- AI, EPS (Adobe Illustrator und Illustrator-Sequenz)
- BMP, DIB, RLE (Bitmap und Bitmap-Sequenz)
- EPS
- GIF
- ICO (Symboldatei) (nur Windows)
- JPEG und JPEG-Sequenz (JPE, JPG, JFIF)
- PICT und PICT-Sequenz (PIC, PCT)
- PNG (Portable Network Graphics)
- PSD (Adobe Photoshop und Photoshop-Sequenz)
- PSQ (Adobe Premiere 6 Storyboard)
- PTL, PRTL (Adobe Premiere-Titel)

- TGA, ICB, VDA, VST (Targa und Targa-Sequenz)
- TIF (TIFF und TIFF-Sequenz)

Hinweis: *Sie können Dateien aus Adobe Illustrator und Adobe Photoshop mit Ebenen als Sequenz importieren.*

Unterstützte Videoprojektdateiformate

- AAF (Advanced Authoring Format)
- AEP, AEPX (After Effects-Projekt)
- CSV, PBL, TXT, TAB (Batch-Listen)
- EDL (CMX3600 EDLs)
- PLB (Adobe Premiere 6.x-Ablage) (nur Windows)
- PPJ (Adobe Premiere 6.x-Projekt) (nur Windows)
- PREL (Adobe Premiere Elements)
- PRPROJ (Adobe Premiere Pro)
- PSQ (Adobe Premiere 6.x-Storyboard) (nur Windows)
- XML (FCP XML)

Verwandte Themen

„Formatoptionen in den Exporteinstellungen“ auf Seite 488

Unterstützung der Hardware von Drittanbietern

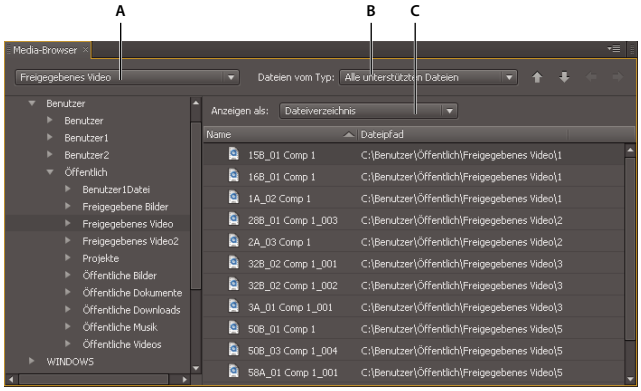
Skalieren von Clips auf die Framegröße von Sequenzen

Adobe Premiere Pro kann Clips, die von Ihnen einer Sequenz hinzugefügt wurden, automatisch auf die für die entsprechende Sequenz festgelegte Framegröße skalieren.

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Mac OS).
2. Aktivieren Sie die Option „Standardwert für Skalierung auf Framegröße“.
3. Klicken Sie auf „OK“.

Importieren von Dateien mit dem Media-Browser

Mit dem Media-Browser ist es einfach, zu Dateien zu navigieren und sie nach Dateityp zu suchen. Anders als das Dialogfeld „Importieren“ kann der Media-Browser offen gelassen und wie jedes andere Fenster angedockt werden. Der Media-Browser ermöglicht Ihnen während der Bearbeitung einen schnellen Zugriff auf alle Assets. Darüber hinaus können Sie den Medien-Browser verwenden, um Clips aus Videospeichermedien wie P2-Karten, SxS-Karten, XDCAM-Festplatten und DVDs zu importieren. Wenn Sie ein Asset *importieren*, behält Adobe Premiere Pro sie am aktuellen Speicherort bei und erstellt einen Clip im Projektfenster, der darauf verweist. Standardmäßig schreibt Adobe Premiere Pro XMP-Dateien in das Verzeichnis, in dem die Mediendateien gespeichert sind. Sie können dies in den Voreinstellungen jedoch deaktivieren. Um eine optimale Leistung zu erzielen, sollten Sie Dateien zunächst von dem dateibasierten Medium auf die lokale Festplatte übertragen. Importieren Sie die Dateien anschließend von der Festplatte in Adobe Premiere Pro-Projekte.



Das Media-Browser-Fenster
***A.** Menü „Letzte Verzeichnisse“ **B.** Menü „Dateien vom Typ:“ **C.** Menü Anzeigen als*

1 Wählen Sie „Fenster“ > „Media-Browser“.

2 Führen Sie zum Durchsuchen der gewünschten Dateien einen der folgenden Schritte aus:

- Um einen zuletzt geöffneten Ordner zu öffnen, klicken Sie auf das Dreieck im Menü „Letzte Verzeichnisse“, und wählen Sie den Ordner aus.
- Klicken Sie in der Liste der Laufwerke und Ordner im Media-Browser auf die Dreiecke neben den Ordnernamen, um sie zu öffnen.

3 Um nur Dateien eines bestimmten Typs anzuzeigen, klicken Sie auf das Dreieck im Menü „Dateityp“ und wählen Sie einen Dateityp aus. Um einen zusätzlichen Dateityp auszuwählen, öffnen Sie das Menü erneut und nehmen Sie eine andere Auswahl vor. Wiederholen Sie diese Schritte, bis alle gewünschten Dateitypen ausgewählt sind.

4 Wählen Sie mindestens eine Datei aus der Liste mit Dateien aus. Halten Sie zum Auswählen von mehreren nicht zusammenhängenden Dateien die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac OS) gedrückt und klicken Sie auf die Dateinamen. Halten Sie zum Auswählen mehrerer zusammenhängender Dateien die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf die Dateinamen.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei im Media-Browser und wählen Sie „Importieren“. Alternativ können Sie die Datei aus dem Medien-Browser in das Projektfenster oder in ein Schnittfenster ziehen.

Der Media-Browser importiert die Datei in das Projektfenster.

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei im Media-Browser und wählen Sie „Im Quellmonitor öffnen“. Doppelklicken Sie als Alternative auf den Media-Browser, um ihn im Quellmonitor zu öffnen.

Der Media-Browser importiert die Datei in das Projektfenster und öffnet sie im Quellmonitor.

Importieren von Dateien mit dem Befehl „Importieren“

Sie können einzelne Clips, ausgewählte Clips oder ganze Clipordner mit den Befehlen „Datei “> „Importieren“ und „Datei“ > „Letzte Datei importieren“ importieren.

Hinweis: *Sie können Clips zwar direkt von dateibasierten Medien importieren, die mit Ihrem Computer verbunden sind, es empfiehlt sich jedoch die Clips von diesen Medien zunächst auf die Festplatte zu übertragen. und dann von der Festplatte zu importieren. Weitere Informationen zum Übertragen von Dateien finden Sie unter „Übertragen von Dateien" auf Seite 93.*

- Zum Importieren von Clips wählen Sie „Datei" > „Importieren". Wählen Sie eine Datei aus, oder halten Sie die Strg- (Windows) bzw. Befehlstaste (Mac OS) gedrückt, während Sie mehrere Dateien auswählen. Klicken Sie auf „Öffnen".
- Wählen Sie zum Importieren eines vor Kurzem bereits importierten Clips „Datei" > „Letzte Datei importieren" > *[Dateiname]*. (Der Dateiname wird ggf. nicht angezeigt, wenn Voreinstellungen in Adobe Premiere Pro zurückgesetzt wurden.)
- Zum Importieren eines Ordners mit Clips wählen Sie „Datei" > „Importieren". Suchen Sie den Ordner, wählen Sie ihn aus und klicken Sie auf „Ordner importieren". Der Ordner wird mitsamt seinem Inhalt als neue Ablage im Projektfenster hinzugefügt.
- Um eine nummerierte Standbildsequenz als Filmdatei zu importieren, wählen Sie „Datei" > „Importieren". Wählen Sie die erste Datei der Folge. Wählen Sie im Dialogfeld zum Importieren „Nummerierte Standbilder" an und klicken Sie auf „Importieren".

Hinweis: *Wenn Sie eine Datei importieren und sie horizontal oder vertikal verzerrt (gedehnt) angezeigt wird, kann es sein, dass das Pixel-Seitenverhältnis falsch interpretiert wurde. Ändern Sie bei Bedarf das Pixelseitenverhältnis für die Datei. EPS-Bilder werden fortlaufend von Adobe Premiere Pro gerastert, sodass beim Skalieren dieser Dateien keine Pixel angegeben werden müssen.*

Verwandte Themen

„Importieren von Dateien mit Adobe Bridge" auf Seite 99

Importieren von Dateien mit Adobe Bridge

Sie können Dateien auch von Adobe Bridge in Adobe Premiere Pro importieren.

Verwandte Themen

„Wissenswertes zu Adobe Bridge" auf Seite 31

Starten von Adobe Bridge aus Adobe Premiere Pro

Ein Video zur Verwendung von Adobe Bridge finden Sie auf der Website www.adobe.com/go/vid0090_de.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Datei" > „In Bridge suchen".
- Wählen Sie im Projektfenster eine Datei aus und wählen Sie anschließend „Datei" > „In Bridge anzeigen".

Importieren von Dateien aus Adobe Bridge

1 Starten Sie Adobe Bridge aus Adobe Premiere Pro.

2 Doppelklicken Sie in Adobe Bridge auf den Clip.

Adobe Premiere Pro importiert den Clip in das Projektfenster.

Sie können auch Clips vom Adobe Bridge Content-Fenster direkt in das Adobe Premiere Pro-Projektfenster ziehen.

Verschieben oder Löschen der Medien-Cache-Datenbank

Bei einigen Formaten von Video- und Audiodateien erstellt Adobe Premiere Pro beim Import Versionen, die im Zwischenspeicher abgelegt werden und dort für die Generierung der Vorschau leicht zugänglich sind. Der Medien-Cache steigert die Leistung bei Vorschauen erheblich, da die Video- und Audioelemente nicht für jede Vorschau neu verarbeitet werden müssen.

Hinweis: *Beim ersten Importieren einer Datei kann es zu leichten Verzögerungen kommen, da die Medien verarbeitet und zwischengespeichert werden.*

In einer Medien-Cache-Datenbank werden Verknüpfungen zu den einzelnen in Adobe Premiere Pro-Projekten verwendeten angeglichenen Audio-, PEK- und Indexdateien beibehalten. Standardmäßig installiert Adobe Premiere Pro die Medien-Cache-Datenbank in dem Ordner, in dem auch die Anwendung selbst installiert ist. Sie können die Datenbank jedoch an einen beliebigen anderen Speicherort verschieben. Darüber hinaus können Sie auch alle ungenutzten Dateien aus der Datenbank löschen.

Adobe Premiere Pro teilt diese Medien-Cache-Datenbank mit After Effects, Adobe Encore und Adobe Soundbooth. Alle Anwendungen haben Lese-/Schreibzugriff auf denselben Satz an zwischengespeicherten Mediendateien. Wenn Sie den Speicherort der Datenbank von einer dieser Anwendungen aus ändern, wird er auch für die übrigen Anwendungen aktualisiert. Jede Anwendung kann einen eigenen Cacheordner nutzen, doch alle werden von derselben Datenbank verwaltet.

Verschieben der Medien-Cache-Datenbank

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Medium“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Medium“ (Mac OS).
2. Klicken Sie auf „Durchsuchen“, wählen Sie einen neuen Zielordner und klicken Sie auf „OK“.
3. Um das Dialogfeld „Voreinstellungen“ zu schließen, klicken Sie nochmals auf „OK“.

Bereinigen der Medien-Cache-Datenbank

Beim Bereinigen der Medien-Cache-Datenbank werden nur Dateien entfernt, die Filmmaterial zugeordnet sind, für das die Quelldatei nicht mehr verfügbar ist.

Wichtig: *Prüfen Sie vor Bereinigung der Medien-Cache-Datenbank, ob alle Speichermedien, die die aktiven Quellmedien enthalten, an Ihren Computer angeschlossen sind. Falls Footage als fehlend erachtet wird, weil das Speichergerät, auf dem es sich befindet, nicht verbunden ist, werden die verknüpften Dateien im Medien-Cache entfernt. Dadurch wird es erforderlich, das Footage neu anzupassen bzw. neu zu indizieren, wenn Sie es später wiederverwenden möchten.*

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Medium“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Medium“ (Mac OS).
2. Klicken Sie auf „Löschen“.
3. Klicken Sie auf „OK“.
4. Um das Dialogfeld „Voreinstellungen“ zu schließen, klicken Sie nochmals auf „OK“.

Hinweis: *Wenn Sie die Medien-Cache-Datenbank über die Schaltfläche „Bereinigen“ bereinigen, werden keine Dateien gelöscht, die Clips zugeordnet sind. Um angepasste und indizierte Dateien manuell zu entfernen, navigieren Sie zum Medien-Cache-Ordner und löschen die Dateien. Der Speicherort des Medien-Cache-Ordners wird im Dialogfeld „Voreinstellungen“ in der Medienansicht gezeigt. Wenn der Pfad abgeschnitten ist, zeigen Sie mit dem Cursor auf den Pfad. Der gesamte Pfad wird eingeblendet.*

Skalieren von Clips auf die Framegröße von Sequenzen

Adobe Premiere Pro kann Clips, die von Ihnen einer Sequenz hinzugefügt wurden, automatisch auf die für die entsprechende Sequenz festgelegte Framegröße skalieren.

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Mac OS).

2 Aktivieren Sie die Option „Standardwert für Skalierung auf Framegröße“.

3 Klicken Sie auf „OK“.

Importieren von Assets aus bandlosen Formaten

Dateibasierte Camcorder verschiedener Hersteller nehmen Video und Audio in Dateien oder spezifischen Formaten auf, die innerhalb spezifischer Verzeichnisstrukturen organisiert sind. Hierzu gehören Panasonic P2-Camcorder, Sony XDCAM HD- und XDCAM EX-Camcorder, CF-basierte Sony HDV-Camcorder und AVCHD-Camcorder.

Camcorder, die in einem dieser Formate aufnehmen, nehmen in der Regel auf Festplatte, optische Speichermedien oder Flash-Speichermedien, nicht auf Videokassette, auf. Diese Camcorder und Formate werden daher als *dateibasiert* oder *bandlos* und nicht als bandbasiert bezeichnet.

Video und Audio eines dateibasierten Camcorders sind bereits in digitalen Dateien enthalten. Es sind keine Schritte zur *Aufnahme* oder *Digitalisierung* notwendig, um sie in Adobe Premiere Pro zu nutzen. Das Lesen der Daten von dem Aufnahmemedium und deren Konvertierung in ein Format, das in Projekten verwendet werden kann, wird auch als *Umwandlung* bezeichnet. Adobe Premiere Pro wandelt Dateien auf einem zugehörigen Medium in eines dieser dateibasierten Formate um.

XDCAM- und AVCHD-Formate

Sie finden die Videodateien des XDCAM HD-Camcorders im Ordner CLIP, geschrieben im MXF-Format. XDCAM EX-Camcorder schreiben MP4-Dateien in einen Ordner namens BPAV. Weitere Informationen zum XDCAM-Format finden Sie unter „XDCAM: Codec technology for XDCAM tapeless products and systems, by Hugo Gaggioni“ unter pro.sony.com/bbsccms/assets/files/micro/xdcam/solutions/XDCAM_WhitePaper_F.pdf

AVCHD-Videodateien sind im Ordner STREAM enthalten. Weitere Informationen über das AVCHD-Format finden Sie unter „AVCHD format specification overview“ unter www.avchd-info.org/format/index.html

Das Panasonic P2-Format

Eine P2-Karte ist ein Halbleiter-Speichergerät, das in den PCMCIA-Steckplatz einer Panasonic P2-Videokamera gesteckt wird, beispielsweise die AG-HVX200. Das digitale Video- und Audioformat von der Videokamera wird in einem strukturierten, Codec-unabhängigen Format namens *MXF (Media eXchange Format)* auf die Karte aufgenommen. Insbesondere unterstützt Adobe Premiere Pro die Panasonic Op-Atom-Variante von MXF mit Videos in den Formaten DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD oder AVC-I-Formaten. Ein Clip weist das *P2-Format* auf, wenn die Audio- und Videodaten in Panasonic Op-Atom MXF-Dateien enthalten sind. Diese Dateien befinden sich in einer spezifischen Dateistruktur.

Das Stammverzeichnis der P2-Dateistruktur befindet sich im Ordner INHALT. Jedes *elementare* Element (Bild- oder Tonelement) ist in einer getrennten MXF-Wrapper-Datei enthalten. Die MXF-Videodateien befinden sich im Unterordner VIDEO und die MXF-Audiodateien befinden sich im Unterordner AUDIO. XML-Dateien im CLIP-Unterordner enthalten die Zuordnungsmerkmale zwischen elementaren Dateien und den ihnen zugeordneten Metadaten.

Hinweis: *Adobe Premiere Pro unterstützt keine Proxys, die von Panasonic P2-Camcordern in PROXY-Ordnern von P2-Karten aufgezeichnet wurden.*

Damit Ihr Computer P2-Karten lesen kann, müssen Sie den entsprechenden Treiber installieren, den Sie von der Panasonic-Website herunterladen können. Panasonic bietet außerdem die P2 Viewer-Anwendung, mit der Sie auf einer P2-Karte gespeicherte Medien durchsuchen und abspielen können.

Hinweis: *Um bestimmte Funktionen mit P2-Dateien zu nutzen, müssen Sie erst die Dateieigenschaften von „Schreibgeschützt" auf „Lese- und Schreibzugriff" ändern. Um beispielsweise die Timecode-Metadaten eines Clips mithilfe des Timecode-Dialogfelds zu ändern, müssen Sie die Dateieigenschaften zunächst auf „Lese- und Schreibzugriff" ändern. Nutzen Sie den Dateiexplorer des Betriebssystems, um Dateieigenschaften zu ändern.*

Avid-Aufnahmeformat

Die Bearbeitungssysteme von Avid erfassen Filmmaterial in MXF-Dateien, im Allgemeinen in einen Ordner mit dem Namen „Avid-Mediendateien". Audiodateien werden in von Videodateien getrennten Dateien erfasst. Beim Importieren von Avid-Videodateien importiert Adobe Premiere Pro die zugehörigen Audiodateien automatisch mit. Im Allgemeinen ist es jedoch einfacher, Avid-Projektdateien im AAF-Format zu importieren als einzelne Avid-MXF-Videodateien zu identifizieren und zu importieren.

DVD-Format

DVD-Camcorder und DVD-Recorder nehmen Video- und Audiodaten in MPEG-codierten VOB-Dateien auf. VOB-Dateien werden in einen VIDEO_TS-Ordner geschrieben. Optional können ergänzende Audiodateien in einen AUDIO_TS-Ordner geschrieben werden.

Hinweis: *Adobe Premiere Pro und Premiere Elements importieren oder entschlüsseln keine verschlüsselten DVD-Dateien.*

Verwandte Themen

Importieren von bandlosen Assets in den Medien-Browser

pro.sony.com/bbsccms/assets/files/micro/xdcam/solutions/XDCAM_WhitePaper_F.pdf

www.avchd-info.org/format/index.html

www.mog-solutions.com/img_upload/PDF/MOG_SOLUTIONS_operational_patterns_NAB2007.pdf

Importieren von Assets aus dateibasierten Quellen mit Medien-Browser

Assets können von bandlosen Medien direkt in Adobe Premiere Pro importiert werden. Es ist jedoch effizienter, Inhalte bandloser Medien vor dem Import auf eine Festplatte zu übertragen. Auch die Wiedergabeleistung ist von einer dedizierten internen Festplatte oder einem RAID-Laufwerk viel besser als von einer Kamera oder einem Speicherkartenlesegerät.

Verwenden Sie anstelle von „Datei" > „Importieren" den Media-Browser, um Dateien von bandlosen Quellen zu importieren. Im Media-Browser werden die relevanten Dateien in zusammenhängende Clips zusammengeführt. Irrelevante Nicht-Mediendateien, die sich manchmal in den Ordnern bandloser Medien befinden, werden hierbei nicht importiert.

1 (Optional) Übertragen Sie den gesamten Inhalt von einem oder mehreren der folgenden Medien auf eine Festplatte: P2-Karten, Sony CompactFlash-Karten, XDCAM-Medien, XDCAM EX SxS-Karten, Camcorder mit Festplatte, DVDs oder AVCHD-Medien. Informationen zum Übertragen dieser Medien finden Sie unter „Übertragen von Dateien" auf Seite 93.

Hinweis: *Für XDCAM EX müssen Sie den gesamten BPAV-Ordner und seinen Inhalt kopieren, nicht nur jeweils eine MP4-Datei.*

2 Falls der Media-Browser nicht bereits geöffnet ist, wählen Sie „Fenster“ > „Media-Browser“.

Hinweis: *Sie können den Media-Browser wie jedes andere Fenster in Adobe Premiere Pro verankern oder gruppieren.*

3 Wechseln Sie zu dem Ordner mit den Mediendateien.

Im Media-Browser wird (je nach Format) eine Miniaturansicht oder ein Symbol sowie der Drehname jeder Aufnahme im Ordner angezeigt. Im Media Browser werden abgedeckte Clips und Metadaten von Aufnahmen aus den Unterordnern automatisch in einzelne Clips für jegliche dieser Formate zusammengeführt. Der Media-Browser zeigt verschiedene Sätze mit Metadaten für verschiedene Formate.

4 (Optional) Zeigen Sie vor dem Import einer Aufnahme eine Vorschau an, indem Sie im Media-Browser auf die Aufnahme doppelklicken.

Adobe Premiere Pro gibt den Clip im Quellmonitor wieder, ohne ihn in das Projektfenster zu importieren.

5 Wählen Sie entweder „Datei“ > „Aus Browser importieren“ und ziehen Sie die Clips aus dem Media-Browser in das Projektfenster, oder ziehen Sie die Clips aus dem Media-Browser in ein Schnittfenster.

Das Asset bzw. die Assets werden als ganze Clips in das Projektfenster importiert.

Verwandte Themen

„Beginnen einer HDV- oder HD-Sequenz“ auf Seite 160

„Zuordnen von Audiokanälen“ auf Seite 229

„In das Panasonic P2-Format exportieren“ auf Seite 499

Verteilte Clips

Wenn eine *Aufnahme* oder ein *Take* aufgezeichnet wird, die bzw. der mehr als die maximale Dateigröße eines Mediums benötigt, startet ein dateibasierter Camcorder eine weitere Datei und setzt die Aufzeichnung der Aufnahme in diese Datei ohne Unterbrechung fort. Dieser Vorgang wird als *Clip-Stückelung* bezeichnet, da sich die Aufnahme auf mehr als eine Datei oder einen Clip erstreckt. In ähnlicher Weise verteilt ein dateibasierter Camcorder eine Aufnahme gegebenenfalls über Clips auf verschiedenen Karten oder Datenträger, wenn mehrere Karten oder Datenträger eingelegt sind. Die Aufnahme wird aufgezeichnet, bis der Platz auf dem ersten Medium erschöpft ist. Dann wird auf dem nächsten Medium mit freiem Platz eine neue Datei begonnen und die Aufzeichnung der Aufnahme auf diesem Medium fortgesetzt. Obwohl eine einzelne Aufnahme oder ein einzelner Take in eine Gruppe von mehreren verteilten Clips aufgezeichnet werden kann, wird er als einzelner Clip behandelt.

Für P2 und XDCAM EX importiert Adobe Premiere Pro alle verteilten Clips als einzelnen Clip in einer einzelnen Aufnahme oder einem einzelnen Take. Es importiert alle Clips innerhalb einer Aufnahme auf eine Karte, sobald Sie Clips auswählen, vorausgesetzt, keiner der verteilten Clips fehlt und die entsprechende XML-Datei ist vorhanden. Wenn ein oder mehrere verteilte Clips aus einer Aufnahme fehlen, importiert Adobe Premiere einen oder mehrere davon, je nachdem, wo sich die fehlenden Clips in der Aufnahme befinden.

Um eine Gruppe mit verteilten Clips zu importieren, wählen Sie eine aus und importieren Sie so alle darin enthaltenen Clips. Falls Sie mehr als einen verteilten Clip auswählen, importieren Sie Duplikate der gesamten Gruppe verteilter Clips als Duplikatclips im Projektfenster.

Falls die Gruppe verteilter Clips zwei P2- oder XDCAM EX-Karten umspannt, kopieren Sie die gesamten Verzeichnisbäume von beiden Karten auf die Festplatte in Ordner derselben Ebene, bevor Sie mit dem Import beginnen. Im Falle von P2-Medien können Sie auch Clips importieren, die zwei P2-Karten umfassen, falls beide Karten gleichzeitig in Ihrem Computer eingebaut sind.

Importieren von Standbildern

Standbilder mit einer Framegröße von bis zu 4096 x 4096 Pixel können sowohl einzeln als auch in Gruppen importiert werden. Die Größe und das Seitenverhältnis importierter Standbilder werden durch die gleichen Faktoren beeinflusst wie andere importierte Assets, z. B. Verwendung von Quadratpixeln. Adobe Premiere Pro unterstützt 4-Kanal-Assets mit 16 Bit pro Kanal sowie 8 Bit pro Kanaldatei.

Sie können in Adobe Premiere Pro einzelne Standbilder importieren oder eine nummerierte Abfolge von Standbildern als Sequenz importieren. Sie können Standbilder aus Adobe-Anwendungen wie Photoshop und Illustrator importieren. Informationen zu allen Standbildformaten, die in Adobe Premiere Pro importiert werden können, finden Sie unter Unterstützte Dateiformate für den Import.

Ein importiertes Standbild hat die Dauer, die in den Voreinstellungen unter „Standbild“ angegeben ist. Sie können die Dauer eines Standbilds in einer Sequenz ändern.

Verwandte Themen

„Ändern der Geschwindigkeit und Dauer für einen oder mehrere Clips“ auf Seite 324

„Seitenverhältnisse“ auf Seite 57

„Erstellen und Bearbeiten von Photoshop-Dateien“ auf Seite 34

Vorbereiten von Standbildern Vor dem Importieren

Vor dem Import sollten Sie ein Standbild so umfassend wie möglich vorbereiten, um die für das Rendern in Adobe Premiere Pro erforderliche Zeit zu verkürzen. Im Allgemeinen sparen Sie Zeit und Mühe, wenn Sie eine Datei in ihrer Originalanwendung vorbereiten. Berücksichtigen Sie folgende Punkte:

- Vergewissern Sie sich, dass das Dateiformat von dem Betriebssystem unterstützt wird, das Sie verwenden wollen.
- Setzen Sie die Pixelmaße auf die Auflösung, die in Adobe Premiere Pro verwendet werden soll. Falls Sie vorhaben, das Bild zu skalieren, sollten Sie die Bildmaße so festlegen, dass das Bild auch in den größten Abmessungen noch über genügend Bilddetails verfügt.
- Beste Ergebnisse erzielen Sie mit Dateien, deren Framegröße mindestens so groß ist wie die Framegröße des Projekts, sodass Sie das Bild in Adobe Premiere Pro nicht vergrößern müssen. Wird ein Bild vergrößert, kann dies auf Kosten der Schärfe gehen. Wenn Sie planen, ein Bild zu skalieren (Vergrößerung), sollten Sie es mit einer größeren Framegröße als der im Projekt verwendeten Größe vorbereiten. Wenn Sie für ein Bild z. B. eine Skalierung auf 200 % durchführen möchten, bereiten Sie es vor dem Importieren mit der doppelten Framegröße des Projekts vor.
- Schneiden Sie die Teile des Bilds ab, die in Adobe Premiere Pro nicht sichtbar sein sollen.
- Wenn Sie für bestimmte Bereiche Transparenz festlegen möchten, erstellen Sie einen Alphakanal oder verwenden Sie die Transparenzwerkzeuge in Programmen wie Photoshop oder Illustrator.
- Wenn die endgültige Ausgabe auf Standard-Fernsehbildschirmen erfolgen soll, sollten Sie für Bilder oder Text möglichst keine dünnen horizontalen Linien (z. B. Linien mit einer Breite von 1 Pixel) verwenden. Aufgrund von Interlacing kann dies zu Flimmern führen. Wenn Sie dünne Linien verwenden müssen, sollten Sie eine leichte Weichzeichnung hinzufügen, damit die Linien in beiden Videofeldern angezeigt werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Interlaced-Video, Non-Interlaced-Video und progressives Scannen“ auf Seite 321
- Speichern Sie die Datei unter Verwendung der richtigen Namenskonvention. Wenn Sie z. B. planen, die Datei unter Windows in Adobe Premiere Pro zu importieren, verwenden Sie eine Dateinamenerweiterung mit drei Buchstaben.

- Wenn Standbilder in einer Anwendung vorbereitet werden, die Farbmanagement unterstützt (beispielsweise Adobe Photoshop), sind die Farben unter Umständen mit denen in Adobe Premiere Pro konsistenter, sofern Sie einen videofreundlichen Farbraum wie sRGB oder NTSC RGB verwenden.

Vorbereiten von 3D-Bildern oder Animationen für einen Import

Wenn Sie 3D-Bilder oder Animationen erstellen, die in Adobe Premiere Pro importiert werden sollen, beachten Sie nach Möglichkeit die folgenden Richtlinien:

- Verwenden Sie sendesichere Farbfilter.
- Verwenden Sie das in den Sequenzeinstellungen angegebene Pixel-Seitenverhältnis und die entsprechende Framegröße in Adobe Premiere Pro.
- Verwenden Sie Ihrem Projekt entsprechende geeignete Halbbildeinstellungen.
- Wenn Sie die Sequenz in After Effects erstellen, wählen Sie die Include-Option und dann entweder die Option für die Projektverknüpfung oder für Projektverknüpfung und Quell-XMP-Metadaten, damit Sie die Sequenz nach dem Import in Adobe Premiere Pro in After Effects öffnen können.

Importieren von Photoshop- und Illustrator-Dateien

Sie können Dateien aus Adobe Photoshop 3.0 oder höher oder aus Adobe Illustrator importieren. Sie können steuern, wie Dateien mit Ebenen importiert werden. Leere (transparente) Bereiche nicht geglätteter Adobe Photoshop-Dateien sind transparent, wenn sie in Adobe Premiere Pro importiert werden, da die Transparenz als Alphakanal gespeichert wird. Auf diese Weise können Sie Grafiken importieren und ohne zusätzlichen Aufwand über Clips in andere Spuren legen.

Des Weiteren können Sie eine Adobe Photoshop-Datei mit Ebenen als Sequenz importieren. Dies ermöglicht Ihnen, in diesen Anwendungen Grafiken zu erstellen und sie anschließend in ein Adobe Premiere Pro-Projekt zu importieren.

Sie können auch Photoshop-Dateien importieren, die Video oder Animationen enthalten, falls sie von Photoshop im Modus „Schnittfensteranimation“ gespeichert werden. Sie können sie mit ausgewählten Ebenen als einzelne Clips in eine Ablage importieren, mit ausgewählten Ebenen importiert als einzelne Clips in eine Ablage und Sequenz oder mit ausgewählten Ebenen zusammengeführt in ein einzelnes Videoclip importieren.

Hinweis: *Einzelne Ebenen, die aus einer Photoshop-Komposition in ein Adobe Premiere Pro-Projekt verlagert wurden, können sich u. U. unerwartet verhalten.*

Importieren einer Photoshop-Datei mit Ebenen

Beim Importieren einer Adobe Photoshop-Datei mit Ebenen können Sie im Dialogfeld „Ebenendatei importieren“ angeben, wie die Ebenen importiert werden.

Hinweis: *Einige Adobe Photoshop-Ebenenattribute werden nicht unterstützt, beispielsweise spezielle Überblendungsmodi und die Knockout-Option. Sie erzielen optimale Ergebnisse, indem Sie in Adobe Photoshop die Standardtransparenz und -deckkraft verwenden. Adobe Premiere Pro unterstützt die meisten Photoshop-Überblendungsmodi.*

Adobe Premiere Pro importiert Attribute, die in der Originaldatei zugewiesen wurden, einschließlich Position, Deckkraft, Sichtbarkeit, Transparenz (Alphakanal), Ebenenmasken, Anpassungsebenen, allgemeine Ebeneneffekte, Zuschneidepfade für Ebenen, Vektormasken und Zuschneidegruppen. Photoshop exportiert einen weißen Hintergrund als deckend weiß, während es beim Exportieren in ein Format, das Alphakanäle unterstützt, einen Schachbretthintergrund als transparenten Alphakanal exportiert.

Durch das Importieren von Photoshop-Dateien mit Ebenen wird die Verwendung von in Photoshop erstellten Grafiken einfach. Wenn Adobe Premiere Pro Photoshop-Dateien als nicht zusammengeführte Ebenen importiert, wird jede Ebene in der Datei zu einem einzelnen Clip in einer Ablage. Jeder Clipname setzt sich aus dem Ebenennamen und dem Namen der Datei, in der die Ebene enthalten war, zusammen. Jede Ebene wird mit der Standarddauer importiert, die Sie unter „Voreinstellungen“ für Standbilder auswählen.

Sie können Photoshop-Dateien, die Video oder Animationen enthalten, wie alle anderen Photoshop-Dateien importieren. Da jede Ebene mit der Standarddauer von Standbildern importiert wird, kann das importierte Video oder die importierte Animation mit einer Geschwindigkeit wiedergegeben werden, die sich von der seiner Quelle in der Photoshop-Datei unterscheidet. Damit es sich um eine passende Geschwindigkeit handelt, sollten Sie die Standarddauer der Standbilder vor dem Importieren der Photoshop-Datei ändern. Falls z. B. die Photoshop-Animation mit 30 fps erstellt wurde und die Sequenzframerate von Adobe Premiere Pro 30 fps beträgt, legen Sie die Standarddauer von Standbildern in Adobe Premiere Pro unter „Voreinstellungen“ auf 30 Frames fest.

Die Optionen, die Sie im Dialogfeld „Ebenendatei importieren“ auswählen, bestimmen, wie die Ebenen im Video oder in der Animation beim Import in Adobe Premiere Pro interpretiert werden.

Wenn Sie im Import-Dialogfeld eine Photoshop-Datei, die Ebenen enthält, für den Import auswählen, wird das Dialogfeld zum Importieren von Photoshop-Dokumenten geöffnet. Das Importieren-als-Menü bietet folgende Optionen zum Importieren der Datei:

Alle Ebenen zusammenfügen Fügt alle Ebenen zusammen, wobei die Datei als einzelner flacher PSD-Clip in Adobe Premiere Pro importiert wird.

Zusammengefügte Ebenen Fügt nur die von Ihnen ausgewählten Ebenen in Adobe Premiere Pro als einzelnen, flachen PSD-Clip zusammen.

Einzelne Ebenen Importiert nur die Ebenen, die Sie aus der Liste auswählen, in eine Ablage, die einen Clip für jede Quellebene enthält.

Sequenz Importiert nur die von Ihnen ausgewählten Ebenen. Jede Ebene wird dabei als einzelner Clip importiert. Adobe Premiere Pro erstellt auch eine Sequenz mit jedem Clip auf einer separaten Spur und legt diese Clips im Projektfenster in ihrer eigenen Ablage ab. Wenn Sie „Sequenz“ wählen, können Sie eine der folgenden Optionen aus dem Popup-Menü „Aufnahme-Abmessungen“ auswählen:

- **Dokumentgröße** Ändert die Framegröße des Clips, sodass der Clip der im Dialogfeld „Sequenzeinstellungen“ angegebenen Framegröße entspricht.
- **Ebenengröße** Passt die Framegröße der Clips an die Framegröße der Quellebenen in der Photoshop-Datei an.

Hinweis: *Wenn Sie eine Ebene als einzelnen Clip importieren, setzt sich der Name im Projektfenster aus dem Ebenennamen und dem ursprünglichen Dateinamen zusammen.*

Importieren von Adobe Illustrator-Bildern

Adobe Illustrator-Standbilddateien können direkt in ein Adobe Premiere Pro-Projekt importiert werden. Adobe Premiere Pro wandelt die vektororientierten Adobe Illustrator-Bilder in das von Adobe Premiere Pro verwendete und auf Pixeln basierende Bildformat um. Dieser Vorgang wird als *Rastern* bezeichnet. Adobe Premiere Pro *glättet* dabei automatisch die Kanten der Adobe Illustrator-Bilder. Zudem konvertiert Adobe Premiere Pro alle leeren Bereiche in einen Alphakanal, so dass diese transparent dargestellt werden.

Wenn Sie die Abmessungen des Adobe Illustrator-Bilds für das Rastern definieren möchten, verwenden Sie Adobe Illustrator, um Beschnittmarken in der Adobe Illustrator-Datei festzulegen. Informationen zum Festlegen von Beschnittmarken finden Sie in der Hilfe von Adobe Illustrator.

Weitere Informationen zum Importieren von Illustrator-Dateien erhalten Sie im Video-Lernprogramm „Premiere Pro CS3 Grundlagenübung: Importieren von Illustrator-Dateien“ unter lynda.com Premiere Pro CS3 Grundlagenübung: Importieren von Illustrator-Dateien.

Verwandte Themen

lynda.com Premiere Pro CS3 Grundlagenübung: Importieren von Illustrator-Dateien

Importieren von Sequenzen nummerierter Standbilder als ein Clip

Sie können Animationen importieren, die nur aus einer einzigen Datei bestehen, wie z. B. GIF-Animationen. Sie können auch eine Folge nummerierter Standbilddateien, beispielsweise eine TIFF-Sequenz, importieren und automatisch zu einem einzigen Clip zusammenfügen. Dabei stellt jede einzelne Datei einen Frame dar. Das Importieren einer Sequenz ist bei Animationen hilfreich, die als Reihe nummerierter Standbilder aus Anwendungen wie Adobe After Effects exportiert wurden. Die Bilder in dieser Reihe können keine Ebenen enthalten. Weitere Informationen zu Ebenen und zum Reduzieren finden Sie in der Anwendungsdokumentation.

1. Vergewissern Sie sich, dass die Dateinamen aller Standbilder die gleiche Anzahl von Ziffern am Ende sowie die korrekte Dateinamenerweiterung aufweisen, z. B. Datei000.bmp, Datei001.bmp usw.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“.
3. Markieren Sie die erste nummerierte Datei in der Sequenz, wählen Sie „Nummerierte Standbilder“ und klicken Sie auf „Öffnen“. Wenn „Nummerierte Standbilder“ aktiviert ist, interpretiert Adobe Premiere Pro alle nummerierten Dateien als einen Frame des Videoclips.

Hinweis: *Eine Änderung der Standarddauer für Standbilder im Dialogfeld „Voreinstellungen“ wirkt sich nicht auf die Dauer nummerierter Standbilder aus, die in einen Videoclip importiert wurden. Jedes Standbild wird beim Importieren mit dieser Methode als ein Frame eingefügt.*

Importieren von digitalen Audiodaten

Sie können als Audiodateien oder -spuren in Videodateien gespeicherte digitale Audioclips importieren. Digitale Audiodaten liegen auf Computerfestplatten, Audio-CDs oder Digital Audio Tapes (DAT) in Form von binären Daten vor, die von Computern gelesen werden können. Verwenden Sie beim Übertragen von digitalen Audiodateien auf Ihren Computer digitale Verbindungen, um die bestmögliche Qualität zu erzielen. Vermeiden Sie es, die Digitalisierung der digitalen Ausgangsdaten von der Audioquelle über Ihre Soundkarte durchzuführen.

Hinweis: *Um eine reine Audiodatei von einer digitalen Videoquelle aufzunehmen, wählen Sie im Aufnahmefenster aus dem Bereich „Aufzeichnen“ die Option „Audio“ aus dem Menü „Aufnehmen“. Adobe Premiere Pro unterstützt für einige Formate, z. B. HDV, keine reine Audioaufnahme.*

Verwenden von Audiodaten auf Audio-CDs

Sie können CD-Audiodateien (CDA) zwar in einem Projekt verwenden, müssen sie jedoch vor dem Import in Adobe Premiere Pro in ein unterstütztes Dateiformat umwandeln, z. B. WAV oder AIFF. Sie können CDA-Dateien mit einer Audioanwendung wie Adobe® Audition® konvertieren.

Hinweis: *Achten Sie aber darauf, dass Sie für alle CD-Spuren, die Sie verwenden, das Copyright besitzen bzw. über eine Lizenz des Copyrights verfügen.*

Verwenden von komprimierten Audioformaten

Musikdaten, die in Formaten wie MP3 und WMA vorliegen, werden komprimiert, indem die ursprüngliche Audioqualität geringfügig reduziert wird. Zur Wiedergabe von komprimierten Audiodaten muss Adobe Premiere Pro die Datei dekomprimieren und ggf. ein neues Sampling durchführen, um Ihren Ausgabeeinstellungen zu entsprechen. Obwohl Adobe Premiere Pro zu diesem Zweck einen qualitativ hochwertigen Resampler verwendet, stammen die besten Ergebnisse aus der Verwendung einer unkomprimierten oder CD-Audioversion des Audioclips, wann immer dies möglich ist.

Verwenden von Audio aus Adobe Soundbooth

Mit Adobe® Soundbooth™ CS4 stehen Ihnen erweiterte Funktionen zur Audiobearbeitung zur Verfügung. Wenn Sie Audiodaten aus Adobe Soundbooth in ein Audiodateiformat exportieren, das mit Adobe Premiere Pro kompatibel ist, können Sie sie in Adobe Premiere Pro-Projekte importieren.

Unterstützte Audio-Sampleraten

Adobe Premiere Pro unterstützt nativ die folgenden Audio-Sampleraten:

- 8000 Hz
- 11025 Hz
- 22050 Hz
- 32000 Hz
- 44100 Hz
- 48000 Hz
- 96000 Hz

Angeglichene Audiodateien

Adobe Premiere Pro verarbeitet jeden Audiokanal, darunter Audiokanäle in Videoclips, als 32-Bit-Floating-Point-Daten mit der Samplerate der Sequenz. Diese Verarbeitung garantiert höchste Bearbeitungsleistung und Audioqualität. Adobe Premiere Pro gleicht bestimmte Typen von Audiodaten an das 32-Bit-Format und die Samplerate der Sequenz an. Falls eine Angleichung erforderlich ist, wird sie durchgeführt, wenn eine Datei zum ersten Mal in ein Projekt importiert wird. Die Angleichung nimmt etwas Zeit und Speicherplatz in Anspruch. Unten rechts im Adobe Premiere Pro-Fenster wird eine Fortschrittsleiste angezeigt, sobald das Angleichen beginnt. Adobe Premiere Pro speichert angeglichene Audiodaten in *CFA*-Audio-Vorschaudateien. Sie können einen Speicherort für diese Dateien bestimmen, indem Sie im Dialogfeld „Projekteinstellungen“ einen Speicherort für Audiovorschauen auf dem Arbeitslaufwerk festlegen.

Sie können mit Audiodateien arbeiten und diesen sogar Effekte zuordnen, bevor sie vollständig angeglichen sind. Allerdings lassen sich nur die Teile der Dateien anzeigen, die bereits angeglichen wurden. Bei der Wiedergabe hören Sie keine unangeglichenen Abschnitte.

Diese Regeln bestimmen, welche Audiotypen angeglichen werden sollen:

Unkomprimierte Audiodateien

- Adobe Premiere Pro gleicht keine Audiodateien in unkomprimierten Clips an, die in einer der ursprünglich unterstützten Sampleraten aufgenommen wurden, solange diese Clips in Sequenzen mit passenden Sampleraten verwendet werden.

- Adobe Premiere Pro gleicht Audiodateien in unkomprimierten Clips an, wenn Sie diese in Sequenzen mit nicht passenden Sampleraten verwenden. Es findet allerdings keine Angleichung statt, solange Sie die Sequenzen nicht exportieren oder solange Sie keine Audio-Vorschaudateien erstellen.
- Adobe Premiere Pro gleicht Audiodateien in unkomprimierten Formaten ab, die nicht in einer ursprünglich unterstützten Samplerate aufgenommen wurden. In den meisten Fällen findet ein Upsample von Audiodateien statt, entweder auf die nächste unterstützte Samplerate oder auf eine unterstützte Samplerate, die ein genaues Vielfaches der Quell-Audiosamplerate darstellt. Es findet z. B. ein Upsample einer 11024-Hz-Quelle auf 11025 Hz statt, da dies die nächste unterstützte Rate ist und es keine unterstützte Rate gibt, die ein genaues Vielfaches von 11024 darstellt.

Komprimierte Audiodateien

- Adobe Premiere Pro gleicht alle komprimierten Audiodateien an, die z. B. in MP3-, WMA-, MPEG- oder komprimierten MOV-Dateien vorhanden sind. Diese Audiodateien werden gemäß der Samplerate ihrer Quelldatei angeglichen. So wird z. B. eine 44100-Hz-mp3-Datei an 44100 Hz angeglichen. Wenn jedoch angeglichenes Audio in einer Sequenz mit einer nicht passenden Sampling-Rate verwendet wird (im Vergleich zur Verwendung eines 44100-Hz-Clips in einer 44000-Hz-Sequenz), findet die Wiedergabe der Audiodateien mit der Samplerate der Sequenz ohne weitere Angleichung statt.

Adobe Premiere Pro gleicht keine Datei an, die in einer Sequenz angeglichen wurde, wenn Sie diese Datei in eine andere Sequenz mit derselben Audiosamplerate importieren, solange Sie die Datei nicht seit ihrer Angleichung verschoben oder umbenannt haben. Adobe Premiere Pro behält den Speicherort der Angleichungsdateien für alle Dateien bei, die in der Medien-Cache-Datenbank angeglichen wurden.

Um eine Angleichung zu vermeiden, verwenden Sie die Audiobearbeitungssoftware oder Transcodierungssoftware und wandeln Ihre Dateien mit den unterstützten Samplingraten in nativ unterstützte unkomprimierte Formate um.

Zusätzlich zum Angleichen einiger Dateien erstellt Adobe Premiere Pro auch eine *PEK*-Datei für alle Dateien, die Audio enthalten, wenn diese zum ersten Mal in ein Projekt importiert werden. Es verwendet diese PEK-Dateien zum Zeichnen von Audiosignalen im Schnittfenster. Adobe Premiere Pro speichert PEK-Dateien in dem für Medien-Cache-Dateien angegebenen Verzeichnis im Fenster „Medien“ im Dialogfeld „Voreinstellungen“.

Importieren von Sequenzen, Cliplisten, Bibliotheken und Kompositionen

Importieren von Clips aus OnLocation

1. (Optional) Wenn Sie die Clips mit OnLocation auf einem Computer aufgenommen haben, auf dem Adobe Premiere Pro nicht ausgeführt wird, kopieren Sie die Clips auf den Computer mit Adobe Premiere Pro.
2. Wechseln Sie im Media-Browser-Fenster zum Ordner mit den Clips aus OnLocation.
3. Wählen Sie die zu importierenden Clips aus.
4. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Datei“ > „Aus Browser importieren“.
- Klicken Sie im Media-Browser mit der rechten Maustaste auf einen der ausgewählten Clips. Wählen Sie „Importieren“.
- Ziehen Sie die Clips aus dem Media-Browser und legen Sie sie im Projektfenster ab.

Adobe Premiere Pro importiert die ausgewählten Clips in das Projektfenster.

Importieren älterer Adobe Premiere Pro-Projekte

Sie können den Inhalt eines mit Adobe Premiere Pro CS3 unter Macintosh® oder Windows erstellten Projekts hinzufügen. Außerdem können Sie unter Windows ein mit einer früheren Version von Adobe Premiere Pro oder Premiere 6.0 oder 6.5 erstelltes Projekt importieren. Die importierten Projektclips und Sequenzen werden dem Projektfenster in einer Ablage hinzugefügt, die nach dem importierten Projekt benannt ist. Die Ablagehierarchie des importierten Projekts wird in der neuen Ablage beibehalten. Nicht unterstützte Übergänge und Effekte werden nicht beibehalten. Beim Importieren eines Projekts in ein anderes, das über eine unterschiedliche Timebase oder Audio-Samplerate verfügt, sollten Sie beachten, dass sich diese Unterschiede auf die Bearbeitungsposition und die Audioqualität auswirken können.

Das Importieren eines Projekts in ein anderes Projekt ist die einzige Möglichkeit, die gesamten Sequenz- und Clipinformationen zu übertragen.

Sie können auch Projekte, die mit Adobe Premiere Pro für Windows erstellt wurden, darunter auch importierte Inhalte aus älteren Versionen, in Adobe Premiere Pro für Mac OS öffnen.

Hinweis: *In früheren Versionen von Adobe Premiere wurden Storyboards in projektunabhängigen Dateien gespeichert. Adobe Premiere Pro beinhaltet alle Storyboard-Funktionen im Projektfenster. Sie können jedoch Storyboard-Dateien aus früheren Versionen durch Auswahl von „Datei" > „Importieren" einfügen (nur unter Windows).*

Importieren ausgewählter Sequenzen aus Adobe Premiere Pro-Projekten

Sie können eine oder mehrere beliebige Sequenzen aus einem anderen Adobe Premiere Pro-Projekt importieren.

1. Wählen Sie „Datei" > „Importieren" und wechseln Sie zu der Projektdatei mit den gewünschten Sequenzen. Wählen Sie die Sequenzen aus.
2. Klicken Sie auf „Öffnen".
3. Wählen Sie im Dialogfeld „Projekt importieren", ob das gesamte Projekt oder ausgewählte Sequenzen importiert werden sollen. Klicken Sie dann auf „OK".
4. Wählen Sie im Dialogfeld „Premiere Pro Sequenz importieren" die zu importierenden Sequenzen aus und klicken Sie auf „OK".

Importieren eines Premiere Elements-Projekts

1. Wählen Sie „Datei" > „Projekt öffnen".
2. Suchen Sie die Adobe Premiere Elements-Projekdatei (Dateierweiterung PREL).
3. Klicken Sie auf „Öffnen".

Adobe Premiere Pro konvertiert die Premiere Elements-Projektdatei in eine Adobe Premiere Pro-Projektdatei.

Importieren von Bibliotheken (nur Windows)

Adobe Premiere 6.5 unterstützt Container, die als *Bibliotheken* bezeichnet und in denen Clips aus ein oder mehreren Projekten in Dateien gespeichert werden. Bei einer Bibliothek handelt es sich um eine von den Projekten getrennt gespeicherte PLB-Datei. Obwohl Adobe Premiere Pro Bibliotheken nicht direkt unterstützt, können Sie unter Windows PLB-Bibliotheksdateien importieren. Die Bibliothek wird in eine Ablage konvertiert, wenn Sie diese in ein Adobe Premiere Pro-Projekt importieren. Wenn Sie mehrere Clips speichern möchten, damit diese für andere Projekte zur Verfügung stehen, speichern Sie einfach ein Projekt, das die Clips enthält, und importieren das Projekt in andere Projekte.

Importieren von After Effects-Kompositionen

Sie können After Effects-Kompositionen wie andere unterstützte Dateitypen auch importieren, indem Sie den Befehl „Datei“ > „Importieren“ verwenden. Sie können eine Adobe Premiere Pro-Projektdatei aus After Effects exportieren und zur Bearbeitung in Adobe Premiere Pro öffnen. Darüber hinaus können Sie Layer und Assets zwischen Adobe Premiere Pro und After Effects kopieren und einfügen. Wenn Adobe Creative Suite Production Premium oder Adobe Creative Suite Master Collection installiert ist, können Sie mithilfe von Adobe Dynamic Link After Effects-Kompositionen erstellen bzw. importieren. Darüber hinaus können Sie mit Adobe Dynamic Link Clips in einem Adobe Premiere Pro-Schnittfenster auswählen und durch eine After Effects-Komposition ersetzen. Durch Adobe Dynamic Link können in einer Anwendung vorgenommene Änderungen einer Datei direkt und ohne Rendering in beiden Anwendungen angezeigt werden.

Verwandte Themen

„Kopieren zwischen After Effects und Adobe Premiere Pro“ auf Seite 35

„Wissenswertes zu Dynamic Link (nur Production Premium und Master Collection)“ auf Seite 39

„Erstellen einer After-Effects-Komposition aus Clips in Adobe Premiere Pro (nur Production Premium)“ auf Seite 43

Importieren von CMX3600 EDL-Projekten

Sie können Projektdateien im EDL-Dateiformat importieren.

1 Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ und wählen Sie die Projektdatei mit der gewünschten EDL-Datei aus.

2 Klicken Sie auf „Öffnen“.

Importieren von XML-Projektdateien aus Final Cut Pro

Sie können vollständige Projekte sowie ausgewählte Clips oder Sequenzen importieren, die als XML-Dateien aus Final Cut Pro exportiert wurden. In Adobe Premiere Pro haben Ablagen und Clips die gleichen Hierarchien und Namen wie in den Final Cut Pro-Quellprojekten. Darüber hinaus werden in Adobe Premiere Pro die Sequenzmarken, die Sequenzeinstellungen, das Spurlayout, gesperrte Spuren und die Anfangspunkte des Sequenz-Timecodes aus Final Cut Pro-Quellprojekten beibehalten. Adobe Premiere Pro importiert Text aus den Final Cut Pro-Textgeneratoren in Adobe Premiere Pro-Titel.

Hinweis: *Sie können keine nativen Final Cut Pro-Projektdateien importieren, sondern nur aus Final Cut Pro exportierte XML-Dateien. Ebenso ist es nicht möglich, Final Cut Pro-XML-Dateien aus Adobe Premiere Pro zu exportieren.*

Importieren einer XML-Datei aus Final Cut Pro

1 Exportieren einer XML-Datei aus Final Cut Pro. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe von Final Cut Pro.

2 Schließen Sie in Final Cut Pro das Quellprojekt.

3 Wählen Sie in Adobe Premiere Pro „Datei“ > „Importieren“.

4 Suchen Sie die XML-Datei und klicken Sie auf „Öffnen“.

Final Cut Pro-Clipdaten

Clipdaten in den Feldern „Bezeichn.“, „Szene“, „Einstellung“ und „Log-Notiz“ von Final Cut Pro werden in den gleichnamigen Clip-Metadatenfeldern von Adobe Premiere Pro angezeigt. Daten im Feld „Band“ von Final Cut Pro werden im Feld „Bandname“ von Adobe Premiere Pro angezeigt.

Final Cut Pro-Effekte und -Überblendungen

Die grundlegenden Bewegungs- und Deckkrafteffekte sowie die Bewegungs- und Deckkraft-Keyframes aus Final Cut Pro-Quellprojekten werden in Adobe Premiere Pro beibehalten. Darüber hinaus konvertiert Adobe Premiere Pro einige Effekte und Überblendungen aus Final Cut Pro entsprechend den folgenden Tabellen:

Konvertierung von Final Cut Pro-Videoeffekten

Final Cut Pro-Effekt	Adobe Premiere Pro-Effekt
Beschneiden und Skalieren	Beschneiden und Skalieren
8-Punkt-Korrekturmaske	8-Punkt-Korrekturmaske
Vierpunkt-Korrekturmaske	Vierpunkt-Korrekturmaske
Gaußscher Weichzeichner (vorausgesetzt die Kanalauswahl in Final Cut Pro ist Alpha+RGB)	Gaußscher Weichzeichner
Luminanz-Key	Luminanz-Key
Dreiwege-Farbkorrektur	Dreiwege-Farbkorrektur

Konvertierung von Final Cut Pro-Videoüberblendungen

Final Cut Pro-Überblendung	Adobe Premiere Pro-Überblendung
Übergang zu Weiß	Übergang zu Weiß
Übergang zu [Farbe]	Übergang zu Schwarz
Keil (Wischen)-Überblendungen	Wischen (mit Rundung der Wischrichtung auf die nächste der acht von Adobe Premiere Pro unterstützten Richtungen)
Sonstige Videoüberblendungen	Weiche Blende

Konvertierung von Final Cut Pro-Audioeffekten

Final Cut Pro-Audioeffekt	Adobe Premiere Pro-Audioeffekt
Audioverstärkungswerte und -Keyframes	Audiolautstärkewerte und -Keyframes
Audiotonschwenkwerte und -Keyframes	Spurtonschwenkwerte und -Keyframes
Tiefpassfilter	Tiefpass

Final Cut Pro-Audioeffekt	Adobe Premiere Pro-Audioeffekt
Hochpassfilter	Hochpass
Bandpassfilter	Bandpass

Konvertierung von Final Cut Pro-Audioüberblendungen

Final Cut Pro-Audioüberblendung	Adobe Premiere Pro-Audioüberblendung
Kreuzblende (0 dB)	Konstante Verstärkung
Kreuzblende (+3 dB)	Konstante Leistung
Sonstige Überblendungen	Konstante Leistung

Final Cut Pro-Kompositionsmodi

Die grundlegenden Bewegungs- und Deckkrafteffekte sowie die Bewegungs- und Deckkraft-Keyframes aus Final Cut Pro-Quellprojekten werden in Adobe Premiere Pro beibehalten. Adobe Premiere Pro konvertiert Final Cut Pro-Kompositionsmodi entsprechend der folgenden Tabelle:

Final Cut Pro-Modus	Adobe Premiere Pro-Modus
Normal	Normal
Addieren	Linear abwedeln (Hinzufügen)
Subtrahieren	Nicht unterstützt
Differenz	Differenz
Multiplizieren	Multiplizieren
Negativ multiplizieren	Negativ multiplizieren
Ineinander kopieren	Ineinander kopieren
Hartes Licht	Hartes Licht
Weiches Licht	Weiches Licht
Abdunkeln	Abdunkeln
Aufhellen	Aufhellen
Alpha - Stanzmaske	Nicht unterstützt
Luma - Stanzmaske	Nicht unterstützt

Final Cut Pro-Multiclips

Adobe Premiere Pro konvertiert nicht reduzierte Final Cut Pro-Multiclips mit bis zu vier Eingängen in Multi-Kamera-Sequenzen. Reduzierte Multiclips konvertiert Adobe Premiere Pro in separate Clips.

Hinweis: *Adobe Premiere Pro gibt eine Warnung aus, wenn Sie versuchen, einen Multiclip mit mehr als vier Eingängen zu importieren.*

Kapitel 6: Verwalten von Assets

Wenn Sie Assets in ein Projekt importiert haben, können Sie diese mit Adobe Premiere Pro organisieren, detailliert anzeigen und schnell finden.

Anpassen des Projektfensters

Informationen zum Verwalten von Elementen im Projektfenster

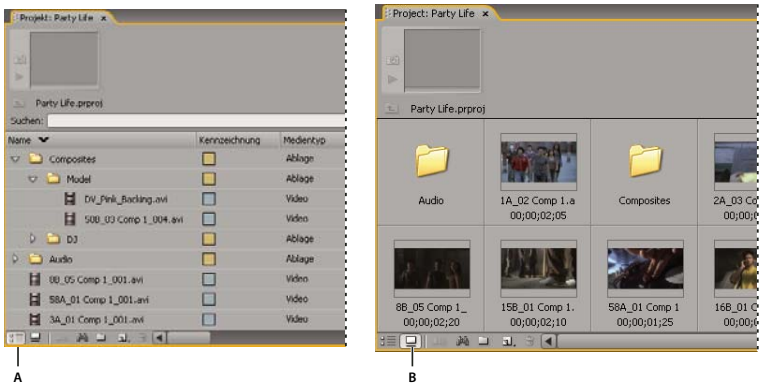
Im Projektfenster können Sie Behälter für verschiedene Elementtypen erstellen, Behälter in anderen Behältern platzieren und mehrere Behälter gleichzeitig in eigenen Fenstern öffnen. Sie können im Projektfenster mehrere Datenspalten anzeigen oder ausblenden. Verwenden Sie diese, um Ihre Elemente mit wichtigen Daten zu ergänzen und um Elemente nach diesen Spalten zu sortieren. Sie können im Projektfenster zwischen der Listen- und der Symbolansicht wechseln. In der Symbolansicht können Sie die Elemente in einem Behälter anordnen. Sie können Elemente schnell auffinden, indem Sie einen Teil eines Elementnamens in das Suchfeld eingeben. Sie können alle Elemente auch in Adobe® Bridge anzeigen. Hier stehen Ihnen weitere Tools zur Elementverwaltung zur Verfügung und Sie können Elemente in mehreren Anwendungen nutzen.

Verwandte Themen

Verwenden des Projektfensters

Ändern der Ansicht des Projektfensters

Nachdem Sie ein Asset erhalten haben, wird der entsprechende Name im Projektfenster angezeigt. Das Projektfenster enthält zu allen Assets Ihres Projekts ausführliche Informationen. Die Assets können in der Listenansicht oder in der Symbolansicht angezeigt und sortiert werden. In der Listenansicht werden zusätzliche Informationen zu jedem Asset angezeigt. Die angezeigten Informationen können an die Anforderungen Ihres Projekts angepasst werden.



Projektfensteransichten
***A.** Listenansicht **B.** Symbolansicht*

- Um von einer Ansicht zur anderen zu wechseln, klicken Sie unten im Fenster auf die Schaltfläche „Listenansicht“ oder „Symbolansicht“ oder wählen Sie im Menü des Projektfensters „Ansicht“ > „Liste“ bzw. „Ansicht“ > „Symbol“.

- Um die Objekte in der Symbolansicht neu anzuordnen, ziehen Sie diese auf ein beliebiges Quadrat. Dabei zeigt eine vertikale Leiste an, wohin das Objekt gezogen wird. Wenn Sie ein Objekt auf eine Ablage ziehen, wird das Objekt in die Ablage verschoben.

Sie können in der Symbolansicht ein Storyboard erstellen und es anschließend mit der Funktion „Automatisch in Sequenz umwandeln" in eine Sequenz ändern.

- Klicken Sie zum Sortieren der Objekte in der Listenansicht auf die Spaltenüberschrift, nach der die Objekte sortiert werden sollen. Wenn Ablagen erweitert sind, werden die Objekte in der Hierarchie des Projektfensters von oben nach unten sortiert. Um die Sortierfolge umzukehren, klicken Sie erneut auf die Spaltenüberschrift.
- Um die Miniaturansicht und Clipinformationen ein- oder auszublenden, wählen Sie im Menü des Projektfensters „Ansicht" > „Vorschaubereich".
- Um die Miniaturansicht auszublenden oder die Größe festzulegen, wählen Sie im Menü des Projektfensters „Miniaturen".
- Um zwischen Objekten in der Symbolansicht leere Flächen zu entfernen und die Objekte im Projektfenster horizontal anzuordnen, wählen Sie im Menü des Projektfensters „Aufräumen".

Anpassen von Listenansichten

In den Metadatenspalten der Listenansicht des Projektfensters werden verschiedene Informationen zu den aufgeführten Assets angezeigt. Im Projektfenster können von Ihnen gewählte XMP-Metadatenfelder und nicht nur die Clipdatenfelder angezeigt werden. Sie können die in Adobe Premiere Pro angezeigten Metadatenspalten auswählen, Eigenschaften zu einem Schema hinzufügen und die Reihenfolge der Spalten ändern. Adobe Premiere Pro speichert die von Ihnen ausgewählten Spalten in der Projektdatei. Bei jedem Öffnen des Projekts wird im Projektfenster dieselbe Spaltenauswahl angezeigt.

Bearbeiten der Anzeige von Spalten in den Projektfenstern

1 Wählen Sie im Menü des Projektfensters die Option „Metadatenanzeige" und führen Sie die folgenden Schritte aus:

- Zeigen Sie alle Spalten eines Metadatenschemas im Projektfenster an, indem Sie das Kontrollkästchen neben dem Schemanamen aktivieren.
- Zeigen Sie aus einem oder mehreren Schemas gewählte Spalten an, indem Sie auf die Dreiecke neben den Schemanamen klicken, um sie zu öffnen. Aktivieren Sie dann die Kontrollkästchen neben den Namen der Spalten, die Sie anzeigen möchten.

Hinweis: *Wenn Sie eine Eigenschaft im Dialogfeld „Metadatenanzeige" nicht finden oder ändern können, sperrt Adobe Premiere Pro die Eigenschaft, damit sie nicht geändert werden kann. Sie können z. B. Eigenschaften löschen, die Sie selbst hinzugefügt haben. Es ist jedoch nicht möglich, die in Adobe Premiere Pro integrierten Projekt-Metadaten zu löschen.*

2 Klicken Sie auf „OK".

Anordnen von Spalten

❖ Ziehen Sie in der Listenansicht des Projektfensters die Spaltenüberschrift horizontal an die gewünschte Position.

Ändern der Breite einer Spalte

❖ Positionieren Sie den Mauszeiger in der Listenansicht des Projektfensters über einer Trennlinie zwischen zwei Spaltenüberschriften. Ziehen Sie die Trennlinie horizontal, wenn das Symbol zum Ändern der Spaltengröße ⇹ angezeigt wird.

Sortieren nach Spalte

❖ Klicken Sie in der Listenansicht des Projektfensters auf einen Spaltennamen, um für den Inhalt der Spalte zwischen aufsteigender und absteigender Sortierreihenfolge zu wechseln.

Hinzufügen einer Spalte

1 Wählen Sie im Menü des Projektfensters die Option „Metadatenanzeige".

2 Klicken Sie auf „Eigenschaft hinzufügen".

3 Geben Sie einen Namen für die Spalte ein.

4 Wählen Sie einen Typ aus:

Ganzzahl Spalten können nur ganze Zahlen enthalten.

Reele Zahl Spalten können Dezimalzahlen mit bis zu zwei Ziffern enthalten.

Text Spalten können beliebigen von Ihnen eingegebenen Text enthalten.

Boolesche Spalten enthalten die Option für boolesche Ausdrücke.

5 Klicken Sie auf „OK" und dann wieder auf „OK".

Spalten in der Listenansicht

Die Namen der meisten Spalten im Projektfenster sind selbsterklärend. Im Folgenden werden Erklärungen zu den nicht ganz eindeutigen Namen gegeben:

Name Zeigt standardmäßig den Dateinamen des Assets an. Sie können innerhalb des Projekts einen anderen Namen für dieses Asset verwenden. Das Namenfeld kann aus der Listenansicht nicht entfernt werden.

Kennzeichnung Farbe zur Identifizierung und Zuordnung von Assets.

Mediendauer Länge der Originaldatei, die nach den aktuell gültigen Optionen für die Zeitanzeige angegeben wird.

Hinweis: *In Adobe Premiere Pro umfasst die Mediendauer in jedem Fenster stets die Frames, die von In-Point und Out-Point bestimmt werden. Wenn beispielsweise der In-Point und der Out-Point auf denselben Frame gesetzt werden, beträgt die Dauer der Länge eines Frames.*

Videodauer Die Dauer der Videokomponente eines Clips. Zur Festlegung der Videodauer verwendet Adobe Premiere Pro den Unterschied zwischen dem In- und Out-Point der Videokomponente und integriert alle relevanten Anpassungen, z. B. Änderungen der Clipgeschwindigkeit.

Audiodauer Die Dauer der Audiokomponente eines Clips. Zur Festlegung der Audiodauer verwendet Adobe Premiere Pro den Unterschied zwischen dem In- und Out-Point der Audiokomponente und integriert alle relevanten Anpassungen, z. B. Änderungen der Clipgeschwindigkeit.

Videoinformationen Die Framegröße und das Seitenverhältnis des Assets sowie die Angabe, ob ein Alphakanal vorhanden ist.

Videoverwendung Die Häufigkeit, mit der die Videokomponente eines Assets in den Projektsequenzen verwendet wurde.

Audioverwendung Die Häufigkeit, mit der die Audiokomponente eines Assets in den Projektsequenzen verwendet wurde.

Bandname Der Name des Originalbands, der beim Speichern oder Aufnehmen des Clips eingegeben wird.

Beschreibung Optionale Beschreibung des Assets, die beim Speichern oder Aufnehmen des Clips eingegeben wird.

Kommentar Optionaler Kommentar, der beim Speichern oder Aufnehmen des Assets eingegeben wird. Dient zur Identifizierung und Sortierung.

Protokollhinweis Feld für optionalen Text, der über das Erfassungsfenster oder im Dialogfeld „Offline-Datei bearbeiten“ eingegeben wurde.

Dateipfad Speicherort der Datei auf dem Datenträger, der als Ordnerpfad angegeben wird.

Aufnahmeeinstellungen Zeigt an, ob einer Datei in Adobe Premiere Pro Aufnahmeeinstellungen zugewiesen sind.

Status Zeigt an, ob ein Asset online oder offline ist. Wenn ein Clip offline ist, wird zusammen mit dem Status auch der Grund hierfür angezeigt.

Offline-Eigenschaften Zeigt an, ob die Quelle eines Offline-Clips Video, Audio oder beides enthält.

Szene Feld für den Namen der Szene, der über das Erfassungsfenster oder im Dialogfeld „Offline-Datei bearbeiten“ eingegeben wurde. Die Verwendung von Szenennamen aus einem Skript kann bei der Organisation Ihres Arbeitsbereichs hilfreich sein.

Einstellung/Take Feld für den Namen des Drehs oder Takes, der über das Erfassungsfenster oder im Dialogfeld „Offline-Datei bearbeiten“ eingegeben wurde.

Gut Zeigt bevorzugte Assets an.

Definieren einer anderen Miniaturansicht für einen Clip

Standardmäßig wird der erste Frame eines Clips in der Miniaturansicht und an anderen Stellen im Projekt, an denen die Miniaturansicht erscheint, angezeigt. Sie können die Standardminiatur überschreiben, indem Sie einen beliebigen Clipframe als *Titelframe* festlegen.

1 Wählen Sie den Clip im Projektfenster.

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Abspielen“ oder ziehen Sie oben links im Projektfenster den Schieberegler für die Wiedergabe in der Miniaturansicht, bis der gewünschte Frame angezeigt wird.

3 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Titelframe einstellen“ .

Sie können auch den Poster-Frame einstellen, indem Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Strg-Taste (Mac OS) auf die Miniaturansicht klicken und die Option „Poster-Frame einrichten“ auswählen.

Wählen Sie ein Format für die Timecode-Anzeige im Projektfenster

Adobe Premiere Pro zeigt standardmäßig den Timecode für Clips im Projektfenster in dem Format an, das in den Einstellungen ausgewählt wurde. Diese Standardeinstellung kann jedoch in ein beliebiges Format für die Timecode-Anzeige geändert werden.

1 Wählen Sie „Projekt“ > „Projekteinstellungen“ > „Allgemein“.

2 Wählen Sie im Dialogfeld „Projekteinstellungen“ im Videobereich aus dem Menü „Anzeigeformat“ ein Timecode-Format.

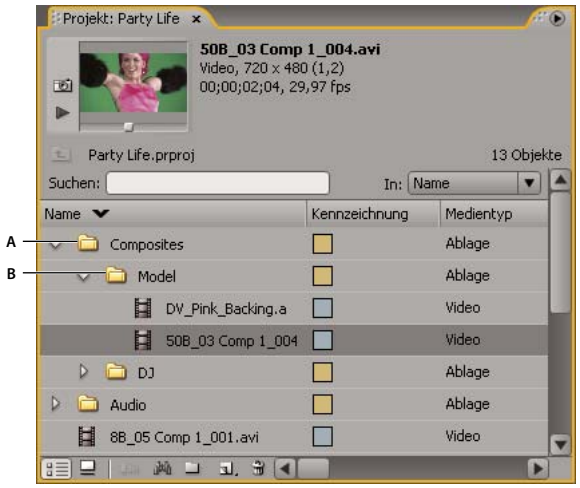
3 Klicken Sie auf „OK“.

Organisieren von Assets im Projektfenster

Wissenswertes über Ablagen

Das Projektfenster kann Ablagen enthalten, mit denen Sie den Inhalt von Projekten so wie mit Ordnern in Windows® Explorer oder Mac OS® Finder organisieren können. Ablagen können Quelldateien, Sequenzen und andere Ablagen beinhalten. Sie können Ablagen für folgende Zwecke verwenden:

- Zum Speichern von Listen mit Offlinedateien für Batchaufnahmen.
- Zum separaten Speichern der einzelnen Sequenzen und ihrer Originaldateien.
- Zum Organisieren von Dateien nach Typ, z. B. Videos, Standbilder und Audiodateien.



Projektfenster
***A.** Übergeordnete Ablage **B.** Untergeordnete Ablage*

Verwandte Themen

Verwalten von Medien

Arbeiten mit Behältern

Dies sind die Standardverhaltensweisen von Ablagen im Projektfenster. Sie können die letzten drei Standardverhalten über die Behältervoreinstellungen bearbeiten.

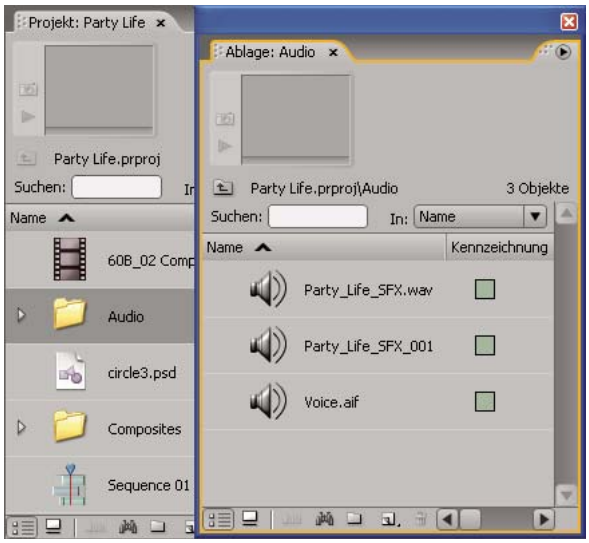
Weitere Informationen über das Arbeiten mit Behältern finden Sie im Video-Lernprogramm „Erweiterte Behälter in Premiere Pro CS3“ auf der Website von Creative COW.

- Um eine Ablage hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Neue Ablage“ am unteren Rand des Projektfensters.
- Um eine oder mehrere Ablagen zu löschen, wählen Sie die Ablage(n) aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Ausgewählte Elemente löschen“ am unteren Rand des Projektfensters.

Wenn Sie mehrere Male hintereinander auf die Schaltfläche „Neue Ablage“ klicken, wird jede neue Ablage in der jeweils vorherigen neuen Ablage verschachtelt.

- Um ein Objekt in eine Ablage zu verschieben, ziehen Sie das Objekt auf das Ablagensymbol. Sie können Ablagen in andere Ablagen verschieben, um sie zu verschachteln. Beim Ablegen eines Elements auf einem Behälter wird dieser nicht automatisch geöffnet.

- Um den Inhalt einer Ablage anzuzeigen, klicken Sie in der Listenansicht auf das Dreieck neben dem Symbol „Ablage“, um es zu erweitern, oder doppelklicken Sie auf die Ablage.
- Um den Inhalt einer übergeordneten Ablage aus einer verschachtelten Ablage anzuzeigen, klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche für die übergeordnete Ablage . Durch wiederholtes Klicken auf diese Schaltfläche gelangen Sie bis zum Inhalt der obersten Ebene des Projektfensters.
- Um eine Ablage im eigenen verschiebbaren Fenster zu öffnen, doppelklicken Sie auf die Ablage. Dieses Fenster kann wie gewohnt angedockt oder gruppiert werden.
- Wenn Sie einen Behälter an Ort und Stelle öffnen möchten, doppelklicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. bei gedrückter Befehlstaste (Mac OS) auf den Behälter.
- Wenn Sie einen Behälter auf einer neuen Registerkarte öffnen möchten, doppelklicken Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) bzw. bei gedrückter Optionstaste (Mac OS) auf den Behälter.



Doppelklicken Sie, um einen Behälter in einem separaten verankerbaren Fenster zu öffnen.

Verwandte Themen

Creative COW: Erweiterte Behälter in Premiere Pro CS3

„Suchen und Gruppieren von Effekten“ auf Seite 302

Ändern des Behälterverhaltens

Sie können das Standardverhalten von Ablagen im Projektfenster ändern, indem Sie deren Eigenschaften bearbeiten.

1. Wählen Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Mac OS) aus.
2. Wählen Sie im Ablagenbereich Optionen aus den Menüs für Doppelklicken + Strg (Windows) oder + Befehlstaste (Mac OS) sowie für +Alt (Windows) oder + Opt (Mac OS) aus.
3. Klicken Sie auf „OK“.

Kennzeichnen von Elementen

Kennzeichnungen sind Farben, die zur Identifizierung und Zuordnung von Assets dienen. Sie können Kennzeichnungen im Projektfenster zuordnen und anzeigen. Mithilfe der Kennzeichnungsfarben werden Assets in der Kennzeichnungsspalte des Projektfensters und in einem Schnittfenster gekennzeichnet.

- Um einem Asset eine Kennzeichnung zuzuweisen, markieren Sie einen Clip im Projektfenster. Klicken Sie dann auf „Bearbeiten“ > „Kennzeichnung“ und wählen Sie eine Farbe.
- Sie können alle Assets mit gleicher Kennzeichnung auswählen, indem Sie einen dieser Assets markieren und auf „Bearbeiten“ > „Kennzeichnung“ > „Kennzeichnungsgruppe auswählen“ klicken.
- Wenn Sie die Namen oder Farben von Elementen bearbeiten möchten, wählen Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Kennzeichnungsfarben“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Kennzeichnungsfarben“ (Mac OS) aus. Klicken Sie auf ein Farbfeld, um eine Farbe zu bearbeiten.
- Wenn Sie Standardkennzeichnungen für Medientypen definieren möchten, wählen Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Kennzeichnungsstandards“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Kennzeichnungsstandards“ (Mac OS) aus.

Hinweis: *Standardkennzeichnungen wirken sich nur auf Assets aus, die Sie nach der Änderung der Standardeinstellungen dem Projektfenster hinzugefügt haben. Kennzeichnungsfarben für Assets, die bereits vorher im Projektfenster vorhanden waren, werden mit diesem Befehl nicht geändert. Wenn Sie die Kennzeichnungsfarben von Elementen im Projektfenster ändern möchten, verwenden Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Kennzeichnungsfarben“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Kennzeichnungsfarben“ (Mac OS).*

Umbenennen von Assets

Alle Dateien Ihres Projekts werden auf der Festplatte als einzelne Dateien gespeichert. Dem Projektfenster werden in Adobe Premiere Pro nur Verweise auf die einzelnen Dateien hinzugefügt. Wenn Sie einen Clip in Adobe Premiere Pro umbenennen, bleiben die Originaldatei und der ursprüngliche Dateiname auf der Festplatte unverändert erhalten.

Umbenennen eines Clips

Sie können den Namen eines Clips ändern. Adobe Premiere Pro speichert den Clipnamen mit den übrigen Clipeigenschaften in der Projektdatei. Bei einer Änderung des Clipnamens wird nicht der Dateiname der Quelldatei des Clips geändert.

Hinweis: *Damit der neue Name auch automatisch im Titelfeld des Dublin Core-Metadatenschemas gespeichert wird, müssen Sie zunächst die Eigenschaft „Clipname“ verknüpfen. Siehe „Verknüpfen von Clipdaten mit XMP-Metadaten“ auf Seite 131.*

1. Wählen Sie im Projektfenster den Clip aus.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Projektfenster den Befehl „Clip“ > „Umbenennen“, geben Sie den neuen Namen ein und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) bzw. die Return-Taste (Mac OS).
- Klicken Sie im Projektfenster in das Feld „Name“, geben Sie den neuen Namen ein und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) bzw. die Return-Taste (Mac OS).
- Klicken Sie im Metadatenfenster auf das Dreieck neben den Clip, um die Felder für Clipeigenschaften anzuzeigen. Geben Sie im Feld „Name“ den neuen Namen ein und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) bzw. die Return-Taste (Mac OS).

Der Befehl zum Umbenennen ist verfügbar, wenn Sie im Projektfenster oder im Schnittfenster mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf einen Clip klicken.

Umbenennen einer Original-Quelldatei

❖ Beenden Sie Adobe Premiere Pro und benennen Sie die Datei auf dem Windows-Desktop um.

Wenn Sie das Projekt das nächste Mal öffnen, werden Sie von Adobe Premiere Pro aufgefordert, den Speicherort der Datei anzugeben.

Navigieren zu Ressourcen im Projektfenster

1 Öffnen Sie das Projektfenster.

2 Geben Sie den ersten Buchstaben des Namens des gewünschten Clips ein.

Suchen von Elementen im Projektfenster

1 Wählen Sie im Projektfenster eine der folgenden Optionen aus dem Menü „In“ aus:

Alle Durchsucht alle Metadaten.

Sichtbar Durchsucht nur die Metadatenfelder, die im Projektfenster sichtbar sind.

Texttranskription Durchsucht nur die Metadatenfelder für die Transkription von Sprache als Text.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Platzieren Sie den Mauszeiger im Suchfeld des Projektfensters.
- Wählen Sie das Projektfenster aus und drücken Sie Umschalt + F.

3 Geben Sie den gewünschten Suchbegriff ein.

Im Projektfenster werden nur Assets angezeigt, die den Suchkriterien entsprechen.

4 Klicken Sie auf das Symbol „Schließen“ , um die Suche zu beenden und alle Elemente anzuzeigen.

Suchen nach Elementen mithilfe von Kriterien

Wenn Sie eine detailliertere Suche durchführen möchten, können Sie alle Elemente in Ihrem Projekt ermitteln, die die von Ihnen angegebenen Kriterien erfüllen. Sie können z. B. nach einem Video-Clip suchen, der in der Namensspalte bestimmte Wörter und in der Anmerkungsspalte einen Satz enthält.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf das Suchsymbol am unteren Rand des Projektfensters.
- Wählen Sie das Projektfenster aus und drücken Sie Strg + F (Windows) bzw. Befehl + F (Mac OS).

2 Wählen Sie im Suchfeld aus dem Spaltenmenü den Namen der Spalte(n) aus, in der/in denen Sie suchen möchten.

3 Wählen Sie geeignete Operatoren aus dem entsprechenden Menü aus.

4 Geben Sie die Zeichen, die in den angegebenen Spalten gefunden werden sollen, in das zugehörige Suchfeld ein.

5 Wenn Sie nach zwei Kriterien gleichzeitig suchen, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um Assets zu finden, die beide Kriterien erfüllen, wählen Sie im Entsprechungsmenü die Option „Alle“ aus.
- Um Assets zu finden, die eines der Kriterien erfüllen, wählen Sie die Option „Beliebig“ aus.

6 Klicken Sie anschließend auf „Suchen“.

Verwandte Themen

www.adobe.com/go/lrvid4070_pr_de

Entfernen von Assets aus einem Projekt

Sie können nicht benötigte Elemente aus einem Projekt entfernen, ohne diese von der Festplatte zu löschen.

Verwandte Themen

„Zuschneiden oder Kopieren Ihres Projekts“ auf Seite 513

Entfernen eines Elements aus dem Projektfenster

❖ Markieren Sie das Objekt und drücken Sie die Taste „Entf“.

Die Datei verbleibt auf der Festplatte.

Hinweis: *Wenn Sie den Befehl „Projekt“ > „Offline bearbeiten“ verwenden, können Sie die eigentliche Originaldatei zusammen mit ihrem Verweis im Projekt löschen. (Siehe „Arbeiten mit Offline-Clips“ auf Seite 85.)*

Entfernen nicht benötigter Elemente aus dem Projektfenster

Sie können Assets entfernen, die Sie noch nicht im Schnittfensterbereich des Projektfensters bearbeitet haben.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Sortieren Sie die Listenansicht im Projektfenster nach der Spalte „Videoverwendung“ bzw. „Audioverwendung“, um nicht verwendete Clips zu identifizieren. Markieren Sie diese und löschen Sie sie.
- Wählen Sie „Projekt“ > „Nicht verwendete entfernen“.

Bearbeiten von Zellen im Projektfenster

Sie können die Daten in bearbeitbaren Zellen für Clipeigenschaften oder XMP-Metadaten für beliebige Clips im Projektfenster bearbeiten. Adobe Premiere Pro speichert in XMP-Metadatenzellen geschriebene Daten in den Originaldateien. In Clipeigenschaftenzellen geschriebene Daten werden jedoch in der Projektdatei und nicht in den Originaldateien gespeichert. Daten von Clipeigenschaften werden nicht mit den Originaldateien übernommen und können ausschließlich von Adobe Premiere Pro gelesen werden,

Standardmäßig werden im Projektfenster nur die Clipeigenschaften angezeigt. Um Daten zu schreiben, die von Adobe Premiere Pro in den Originaldateien gespeichert werden, fügen Sie der Anzeige des Projektfensters zunächst die Metadatenspalten hinzu. Siehe „Anpassen von Listenansichten“ auf Seite 117.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie in der Listenansicht des Projektfensters auf ein Symbol links neben einem Dateinamen, um einen Clip auszuwählen. Drücken Sie wiederholt die Tabulatortaste, bis die gewünschte bearbeitbare Zelle markiert ist. Wechseln Sie dann zum Bearbeitungsmodus.
- Klicken Sie in eine bearbeitbare Zelle.

2 Geben Sie die Daten ein, mit denen die in der Zelle vorhandenen Daten ersetzt werden sollen.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die neuen Daten zu speichern und die nächste Zelle für denselben Clip zu markieren, drücken Sie die Tabulatortaste.
- Um die neuen Daten zu speichern und die vorherige Zelle für denselben Clip zu markieren, drücken Sie Umschalt + Tabulator.
- Um die neuen Daten zu speichern und dieselbe Zelle im nächsten Clip zu markieren, drücken Sie die Eingabetaste (Windows) bzw. die Return-Taste (Mac OS).

- Um die neuen Daten zu speichern und dieselbe Zelle im vorherigen Clip zu markieren, drücken Sie Umschalt + Eingabetaste (Windows) bzw. Umschalt + Return-Taste (Mac OS).

Hinweis: *Drücken Sie in der Symbolansicht des Projektfensters die Tabulatortaste, um den Dateinamen des nächsten Assets zu markieren und um den Bearbeitungsmodus zu aktivieren.*

Wissenswertes über Clipeigenschaften

In Adobe Premiere Pro sind Hilfsmittel für die Analyse von Clips enthalten, mit denen Sie Informationen zu Dateien unterstützter Formate innerhalb und außerhalb eines Projekts anzeigen können. Wenn Sie z. B. einen Videoclip für Streaming von einem Web-Server produziert haben, können Sie mithilfe der Clipanalysefunktionen überprüfen, ob der exportierte Clip über eine Datenrate verfügt, die für das Internet geeignet ist.

Über die Funktion „Eigenschaften" erhalten Sie zu jedem Clip ausführliche Informationen. Bei Videodateien beinhaltet die Analyse z. B. Angaben zu Dateigröße, Anzahl der Video- und Audiospuren, Dauer, durchschnittliche Framerate, Audio-Samplerate, Videodatenrate und Komprimierungseinstellungen. Das Eigenschaftenfenster enthält nicht alle Eigenschaften zu jedem Clip. Die im Eigenschaftenfenster angezeigten Daten sind vom Dateiformat des betreffenden Clips abhängig.

Über die Funktion „Eigenschaften" können Sie auch eine Warnmeldung anzeigen lassen, wenn in einem gerade aufgenommenen Clip Frames ausgelassen wurden. Überprüfen Sie anhand des Datenrate-Diagramms, inwieweit die ausgegebene Datenrate den Anforderungen Ihres Ausgabemediums entspricht. In diesem Diagramm sind die einzelnen Frames einer Videodatei eingezeichnet, damit Sie die Datenraten der Render-Keyframes, die Differenz zwischen den Komprimierungs-Keyframes und Differenzframes (Frames, die sich zwischen den Keyframes befinden) sowie die Datenraten der einzelnen Frames ablesen können. Das Diagramm enthält folgende Informationen:

Datenrate Die Linie stellt die durchschnittliche Datenrate dar.

Samplegröße Die roten Säulen stellen die Samplegröße der einzelnen Keyframes dar.

Samplegröße des Differenzframes Die blauen Säulen stellen die Samplegröße der Differenzframes zwischen den Komprimierungs-Keyframes dar.

Anzeigen der Eigenschaften eines Clips

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn sich der Clip im Projektfenster befindet, wählen Sie ihn aus, um einen Teil seiner Eigenschaften im Vorschaubereich oben im Projektfenster anzuzeigen.
- Wenn sich der Clip im Quellmonitor, Schnittfenster oder Projektfenster befindet, wählen Sie ihn aus und klicken Sie auf „Datei" > „Eigenschaften abrufen für" > „Auswahl".
- Wenn sich der Clip nicht im Projekt befindet, wählen Sie „Datei" > „Eigenschaften abrufen für" > „Datei". Wählen Sie den zu analysierenden Clip aus und klicken Sie auf „Öffnen".

Sie können sich die Clip-Eigenschaften auch im Quellmonitor, im Schnittfenster oder im Projektfenster anzeigen lassen, indem Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder durch Drücken der Taste Strg und Klicken (Mac OS) einen Clip und dann dessen Eigenschaften auswählen.

Ändern der Framerate einer Datei

Sie können die Framerate, die Adobe Premiere Pro für einen Clip verwendet, über den Befehl „Filmmaterial interpretieren“ ändern. Das Ändern der Framerate bewirkt, dass sich auch die ursprüngliche Dauer proportional ändert. Wenn Sie zum Beispiel einen 10-sekündigen Clip mit 24 fps in einen 48-fps-Clip ändern, wird er halb so lang, d. h. seine Dauer beträgt dann 5 Sekunden. Beachten Sie, dass die Framerate eines Clips an die Framerate des Projekts angepasst wird. Wenn Sie zum Beispiel die Framerate eines Clips von 24 fps in 48 fps ändern und er in einem 24-fps-Projekt verwendet wird, kann nur jeder zweite Frame angezeigt werden.

Des Weiteren können Sie die Clipgeschwindigkeit und -dauer ändern, indem Sie für einen in einem Schnittfenster ausgewählten Clip auf „Clip“ > „Geschwindigkeit/Dauer“ klicken. Diese Änderung wirkt sich jedoch nur auf die Clipinstanz in einem Schnittfenster aus. Mit dem Befehl „Filmmaterial interpretieren“ wird festgelegt, wie eine Datei in einem Projekt interpretiert wird.

1 Wählen Sie im Projektfenster einen Clip aus.

2 Wählen Sie „Datei“ > „Filmmaterial interpretieren“ und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Framerate verwenden aus Datei:“
- Wählen Sie „Andere Framerate:“ und geben Sie die Anzahl der Frames pro Sekunde ein.

3 Klicken Sie auf „OK“.

Verwalten von Metadaten

Wissenswertes zum Metadatenbedienfeld und XMP

Mit *Metadaten* können Sie Ihre Arbeitsabläufe optimieren und Ihre Dateien sortieren. Metadaten sind beschreibende Informationen zu einer Datei. Video- und Audiodateien enthalten automatisch grundlegende Metadateneigenschaften, etwa mit Angaben zu Datum, Dauer und Dateiformat. Über Eigenschaften wie Ort, Regisseur, Copyright usw. können Sie weitere Details hinzufügen.

Mithilfe des Metadatenbedienfelds können Sie diese Objektinformationen verwalten und in verschiedenen Video- und Audio-Anwendungen von Adobe verwenden. Anders als herkömmliche Clip-Eigenschaften, die auf den Projektbereich oder das Dateienbedienfeld einer Anwendung begrenzt sind, werden Metadateneigenschaften in Quelldateien eingebettet und daher automatisch auch in anderen Anwendungen angezeigt. Dadurch können Sie Video-Assets auf ihrem Weg durch den Produktionsablauf einfach verfolgen und verwalten.

Hinweis: *Eigenschaften im Metadatenbedienfeld werden auch in Adobe Bridge angezeigt, wodurch Sie zusätzliche Informationen zum schnellen Durchsuchen von Assets erhalten.*

Ein Video zum Metadatenbedienfeld finden Sie unter www.adobe.com/go/lrvid4104_xp_de.

Schemata und Eigenschaften

Ein Metadaten-*Schema* ist eine Sammlung spezifischer Eigenschaften für einen bestimmten Workflow. Das Schema „Dynamic Media“ enthält beispielsweise Eigenschaften wie Szene und Aufnahmeort, die auf digitale Videoprojekte zugeschnitten sind. EXIF-Schemata enthalten im Unterschied dazu Eigenschaften für die Digitalfotografie, beispielsweise Belichtungszeit und Blendenwert. Allgemeinere Eigenschaften wie Datum und Titel sind im Schema „Dublin Core“ enthalten. Informationen zum Anzeigen anderer Eigenschaften finden Sie im Abschnitt „Ein- bzw. Ausblenden von Metadaten“ auf Seite 130.

Wenn Sie Informationen über ein bestimmtes Schema bzw. eine Eigenschaft einblenden möchten, halten Sie im Metadatenbedienfeld den Mauszeiger darüber. Bei den meisten Eigenschaften wird eine QuickInfo mit entsprechenden Informationen eingeblendet.

Wissenswertes zum XMP-Standard

In Adobe-Anwendungen werden Metadaten unter Verwendung des XMP-Standards (Extensible Metadata Platform) gespeichert. XMP basiert auf XML, das den Austausch von Metadaten zwischen verschiedenen Anwendungen und Publishing-Workflows erleichtert. Metadaten in den meisten anderen Formaten (z. B. EXIF, GPS und TIFF) werden automatisch in XMP übertragen, damit Sie sie einfacher anzeigen und verwalten können.

XMP-Metadaten werden in der Regel direkt in den Quelldateien gespeichert. Fehlt bei einem Dateiformat die Unterstützung für XMP, werden Metadaten in einem separaten *Filialdokument* abgelegt.

Projekt-Assets ohne entsprechende Dateien unterstützen XMP nicht. Beispiele aus Adobe Premiere Pro sind „Balken und Ton“, „Allgemeiner Filmvorspann“, „Farbfläche“, „Titel“, „Schwarzstreifen“ und „Transparentes Video“.

Verwenden Sie das XMP Software Development Kit, um Erstellung und Austausch von Metadaten anzupassen. Weitere Informationen finden Sie auf der Adobe-Website.

Informationen zum Metadatenfenster in Adobe Premiere Pro

Im Metadatenfenster werden sowohl die Clipinstanzmetadaten als auch die XMP-Dateimetadaten für ein ausgewähltes Asset angezeigt. In den Feldern unter der Clipüberschrift werden Clipinstanzmetadaten angezeigt, d. h. Informationen zu dem im Projektfenster ausgewählten Clip bzw. der dort ausgewählten Sequenz. Clipinstanzmetadaten werden in der Projektdatei von Adobe Premiere Pro gespeichert und nicht in der Datei, auf die der Clip verweist. Diese Art von Metadaten können nur von Adobe Premiere Pro und nicht von anderen Anwendungen gelesen werden. In Adobe Premier Pro können Sie jedoch einige Clipmetadatenfelder mit XMP-Metadatenfeldern verknüpfen. Auf diese Weise können auch andere Anwendungen über die XMP-Felder auf die clipbasierten Metadaten zugreifen.

Wenn Sie nie Clipkopien verwenden und nie mehrere Instanzen von Masterclips importieren, ist jeder Clip im Projekt einzigartig. Sie können ausschließlich XMP-Dateieigenschaften verwenden, damit alle Metadaten in der Originaldatei aufgezeichnet werden und für andere Anwendungen sichtbar sind. Alternativ können Sie die herkömmlichen Clipeigenschaften verwenden, jedoch die Verknüpfung für alle Eigenschaften aktivieren. Adobe Premiere Pro kopiert die Clipdaten ab diesem Zeitpunkt automatisch in die entsprechenden XMP-Eigenschaften.

Die Felder unter „Datei“ und „Sprachtranskription“ enthalten XMP-Metadaten. Mithilfe der Sprachsuche können Sie gesprochene Worte aus einem Clip in geschriebenen Text transkribieren und dann die gewünschten Worte in einem Clip suchen. Weitere Informationen zur Sprachsuche finden Sie unter „Konvertieren von Sprach- in Text-Metadaten“ auf Seite 200.

Weitere Informationen über XMP-Metadaten finden Sie in der XMP-Übersicht unter www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_xmpwhat_de und im Whitepaper „Adobe XMP For Creative Professionals“ unter www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_xmpcreative_de.

Verwandte Themen

XMP-Metadaten in Creative Suite 4 Production Premium

Wissenswertes zu Metadaten von Dateien, Clips und Projekten

Der Umgang mit Metadaten ist in den Video- und Audio-Anwendungen von Adobe größtenteils sehr ähnlich. Es gibt jedoch einige kleine Unterschiede, die sich aus der jeweiligen Workflow-Phase ergeben, in der eine Anwendung eingesetzt wird. Wenn Sie Anwendungen kombiniert einsetzen, ist es hilfreich, die leicht unterschiedlichen Ansätze zu kennen, um Metadaten optimal nutzen zu können.

In Adobe OnLocation und Encore wird ein Satz von Metadaten-Eigenschaften für alle Assets eingesetzt. In Adobe Premiere Pro, After Effects und Soundbooth ist das Metadatenbedienfeld dagegen in separate Abschnitte für unterschiedliche Asset-Typen unterteilt.

Adobe Premiere Pro Metadaten werden in die folgenden Bereiche aufgeteilt:

- **Clip** Zeigt Eigenschaften für Clip-Instanzen an, die Sie im Projektbereich oder in der Zeitleiste auswählen. Diese Metadaten werden in Projektdateien gespeichert, sodass die Anzeige nur in Adobe Premiere Pro möglich ist.
- **Datei** Zeigt Eigenschaften für Quelldateien an, die Sie im Projektbereich auswählen. Diese Metadaten werden direkt in den Quelldateien gespeichert, sodass die Anzeige auch in anderen Anwendungen wie z. B. Adobe Bridge möglich ist.

After Effects Metadaten werden in die folgenden Bereiche aufgeteilt:

- **Projekt** Zeigt Eigenschaften für das gesamte Projekt an. Wenn Sie im Dialogfeld „Einstellungen für Ausgabemodule“ die Option „Quell-XMP-Metadaten einschließen“ auswählen, werden diese Daten in Dateien eingebettet, die Sie aus der Renderliste ausgeben.
- **Dateien** Zeigt Eigenschaften für Quelldateien an, die Sie im Projektbereich auswählen. (Wenn Sie einen Stellvertreter auswählen, werden Eigenschaften für die eigentliche Datei angezeigt.)

Bei After Effects werden Projekt- und Datei-Eigenschaften direkt in Dateien gespeichert, sodass Sie in Adobe Bridge auf diese Metadaten zugreifen können.

Soundbooth Metadaten werden in die folgenden Bereiche aufgeteilt:

- **Datei** Zeigt die Eigenschaften der angezeigten Audio- oder ASND-Datei an. Diese Metadaten werden direkt in den jeweiligen Dateien gespeichert, sodass die Anzeige auch in anderen Anwendungen möglich ist. (Adobe Bridge zeigt Metadaten für ASND-Dateien allerdings nicht an.)
- **Clip** Zeigt Eigenschaften für Mehrspurclips an, die Sie im Editorbedienfeld auswählen. Diese Metadaten werden in der zugehörigen ASND-Datei gespeichert, sodass die Anzeige nur in Soundbooth möglich ist.

Adobe Premiere Pro und Soundbooth verfügen zudem über einen Abschnitt „Sprachtranskription“ mit Metadaten, die nur in diesen Anwendungen verwendet werden.

Verwandte Themen

„Konvertieren von Sprach- in Text-Metadaten“ auf Seite 200

Verwenden von Clip- und Dateimetadaten

Bei XMP-*Dateimetadaten* handelt es sich um Informationen zu einer Originaldatei, die in der Originaldatei gespeichert werden. Bei *Clipmetadata* handelt es sich um Informationen zu einem Clip, die in einer Projektdatei von Adobe Premiere Pro gespeichert werden. In Adobe Premiere Pro kann eine beliebige Anzahl von Clips auf dieselbe Originaldatei verweisen. Eine Gruppe von Clipkopien, die alle verschiedene In-Points und Out-Points aufweisen, verweist beispielsweise auf dieselbe Originaldatei. Auch wenn Sie eine Datei zwei Mal importieren, dabei jedoch jedem importierten Clip einen anderen Namen zuweisen, verweisen beide Clips auf dieselbe Originaldatei.

Verwenden Sie die XMP-Metadatenfelder, um Daten zu speichern, die auf die Originaldatei Anwendung finden, sowie alle Clipinstanzen, die darauf verweisen. Verwenden Sie die Clipmetadatenfelder, um Daten zu speichern, die für jeden Clip spezifisch sind. Verknüpfen Sie Clipmetadatenfelder mit XMP-Metadatenfeldern, wenn die Clipmetadaten in die Originaldatei kopiert werden sollen. Verknüpfen Sie ein Clipmetadatenfeld jedoch nicht mit einem XMP-Metadatenfeld für mehr als einen Clip, der auf dieselbe Originaldatei verweist.

Verwandte Themen

„Originalclips, Clipinstanzen, Clipkopien und duplizierte Clips“ auf Seite 173

Bearbeiten von Metadaten

In Video-Anwendungen von Adobe werden Eigenschaften mit ähnlichen Namen im Metadatenbedienfeld und im Projektbereich verknüpft. Das Metadatenbedienfeld bietet umfassendere Eigenschaften und ermöglicht das Bearbeiten für mehrere Dateien gleichzeitig.

Hinweis: *Statt eines Projektbereichs kommt bei Adobe OnLocation die Aufnahmeliste zum Einsatz, bei Soundbooth wird der Datei-Bereich verwendet.*

1. Wählen Sie im Arbeitsbereich die gewünschten Dateien bzw. Clips aus. (Wenn Sie auf mehrere verbundene Dateien gleiche Metadaten anwenden möchten, klicken Sie bei gedrückter Umschalt- oder Strg-Taste auf die Dateien.)
2. Bearbeiten Sie im Metadatenbedienfeld Textelemente nach Bedarf oder passen Sie Werte wie erforderlich an.

   Wenn Sie mehrere Objekte ausgewählt haben, werden die Eigenschaften im Bedienfeld wie folgt angezeigt:

   - Wenn eine Eigenschaft bei allen Objekten übereinstimmt, wird der entsprechende Eintrag angezeigt.
   - Wenn es für eine Eigenschaft unterschiedliche Werte gibt, wird „<Mehrere Werte>“ angezeigt. Um dieser Eigenschaft einen einheitlichen Wert zuzuweisen, geben Sie diesen in das Feld ein.

Verwandte Themen

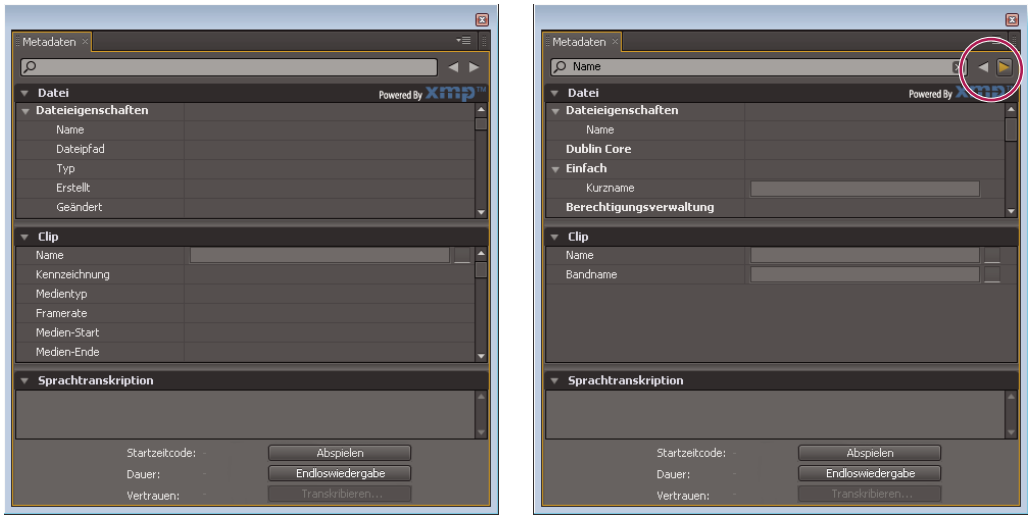
„Wissenswertes zu Metadaten von Dateien, Clips und Projekten“ auf Seite 128

„Exportieren von XMP-Metadaten“ auf Seite 527

Suchen von Metadaten

1. Wählen Sie im Arbeitsbereich die Dateien oder Clips aus, nach denen Sie suchen möchten.
2. Geben Sie in das Suchfeld oben im Metadatenbedienfeld den gesuchten Text ein.

   Es werden nur diejenigen Metadateneigenschaften angezeigt, die den Suchbegriff enthalten.
3. (Nur Adobe Premiere Pro) Klicken Sie zum Wechseln zwischen den Suchergebnissen auf die Schaltfläche „Zurück“ bzw. „Weiter“ rechts neben dem Suchfeld oder drücken Sie die Tabulatortaste.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche zum Schließen rechts neben dem Suchfeld, um den Suchmodus zu beenden und die vollständige Liste der Metadaten anzuzeigen.



A B

Metadatenbedienfeld
A. *Vor der Suche werden alle Eigenschaften angezeigt.* ***B.*** *Nach der Suche werden nur Eigenschaften angezeigt, die den Suchbegriff enthalten. In Adobe Premiere Pro wechseln Sie mit den Schaltflächen „Zurück“ und „Weiter“ zwischen den Suchergebnissen.*

Verwandte Themen

„Wissenswertes zu Metadaten von Dateien, Clips und Projekten“ auf Seite 128

Ein- bzw. Ausblenden von Metadaten

Zum Optimieren des Metadatenbedienfelds entsprechend Ihrem Arbeitsablauf können Sie ganze Schemata oder auch einzelne Eigenschaften ein- bzw. ausblenden, damit nur die erforderlichen Elemente angezeigt werden.

1 Wählen Sie im Menü des Metadatenbedienfelds die Option „Metadatenanzeige“.

2 Wenn Sie Schemata oder Eigenschaften ein- bzw. ausblenden möchten, aktivieren bzw. deaktivieren Sie den entsprechenden Listeneintrag.

Speichern, Wechseln oder Löschen von Metadatensets

Wenn Sie mit mehreren Workflows arbeiten und dafür jeweils unterschiedliche Sets von angezeigten Metadaten benötigen, können Sie Sets speichern und zwischen ihnen wechseln.

1 Wählen Sie im Menü des Metadatenbedienfelds die Option „Metadatenanzeige“.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie ein individuell angepasstes Set von angezeigten Metadaten speichern möchten, klicken Sie auf „Einstellungen speichern“. Geben Sie dann einen Namen ein und klicken Sie auf „OK“.
- Wenn Sie ein zuvor gespeichertes Set von Metadaten anzeigen möchten, wählen Sie es im Popup-Menü aus.
- Wenn Sie ein zuvor gespeichertes Set von Metadaten löschen möchten, wählen Sie es im Popup-Menü aus und klicken Sie dann auf „Einstellungen löschen“.

Erstellen von Schemata und Eigenschaften

Wenn Sie einen sehr speziellen, individuell angepassten Workflow verwenden, dem die standardmäßigen Metadatenoptionen nicht gerecht werden, können Sie eigene Schemata und Eigenschaften erstellen.

1 Wählen Sie im Menü des Metadatenbedienfelds die Option „Metadatenanzeige“.

2 Klicken Sie auf „Neues Schema“ und geben Sie einen Namen ein. (Überspringen Sie diesen Schritt, wenn Sie dem Standardschema „Premiere-Projekt-Metadaten“ Eigenschaften hinzufügen.)

3 Klicken Sie in der Liste rechts neben dem Schemanamen auf „Eigenschaft hinzufügen“.

4 Geben Sie einen Eigenschaftennamen ein und wählen Sie einen Typ aus:

Ganzzahl Zeigt ganze Zahlen an, die Sie durch Ziehen über das Feld oder durch Doppelklicken ersetzen können.

Reelle Zahl Zeigt Bruchzahlen an, die Sie durch Ziehen über das Feld oder durch Doppelklicken ersetzen können.

Text Zeigt ein Textfeld an (für Eigenschaften wie die Position).

Boolescher Ausdruck Zeigt ein Kontrollkästchen an (für Eigenschaften zum Aktivieren und Deaktivieren).

Anzeigen von Clipdaten im Metadatenfenster

Clipinformationen können im Metadatenfenster wie andere Metadaten ein- oder ausgeblendet werden. Adobe Premiere Pro speichert die Clipinformationen im Schema „Premiere-Projektmetadaten“.

Weitere Informationen über das Anzeigen oder Ausblenden von Metadatenschemata finden Sie unter „Ein- bzw. Ausblenden von Metadaten“ auf Seite 130.

1 Führen Sie, falls erforderlich, einen der folgenden Schritte durch:

- Wenn das Metadaten-Fenster nicht geöffnet ist, wählen Sie „Fenster“ > „Metadaten“.
- Wenn der Inhalt des Metadatenfensters von einem anderen Fenster verdeckt ist, klicken Sie auf die Registerkarte „Metadaten“, um das Fenster im Vordergrund anzuzeigen.

2 Klicken Sie im Metadatenfenster auf die Menüschaltfläche und wählen Sie „Metadatenanzeige“.

3 Klicken Sie auf das Dreieck neben den Premiere-Projektmetadaten, um alle Felder mit Clipinformationen anzuzeigen.

4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Aktivieren Sie das Kontrollkästchen für Premiere-Projektmetadaten, um alle Clipinformationen anzuzeigen.
- Aktivieren Sie nur die Kontrollkästchen derjenigen Clipinformationsfelder, die Sie anzeigen möchten.

5 Klicken Sie auf „OK“.

Verknüpfen von Clipdaten mit XMP-Metadaten

Die Eigenschaftswerte von Clips im Metadatenfenster sind interne Felder. Sie sind in der Projektdatei von Adobe Premiere Pro gespeichert und können nur von Adobe Premiere Pro gelesen werden. Neben einigen Eigenschaftswertfeldern im Clipabschnitt werden jedoch Optionsfelder mit einem Link angezeigt. Nachdem Sie die Linkoption ausgewählt haben, fügt Adobe Premiere Pro die von Ihnen in das Clipwertfeld eingegebenen Informationen automatisch in ein entsprechendes XMP-Feld ein.

Wenn Sie die Linkoption auswählen, verknüpft das Metadatenfenster ein Clipdatenfeld mit einem XMP-Metadatenfeld in einem der Schemas. Durch die Auswahl dieser Option werden vorhandene Clipdaten nicht in die XMP-Felder kopiert. Adobe Premiere Pro kopiert nur Clipdaten, die nach Herstellen der Verknüpfung hinzugefügt werden, in die verknüpften XMP-Felder. In den meisten Fällen stimmen die Namen der XMP-Felder mit den Namen der verknüpften Clipdatenfelder überein. Die folgenden zwei Fälle stellen eine Ausnahme dar, da sich die Namen der XMP-Felder von den Namen der verknüpften Clipdatenfelder unterscheiden.

Name des Clipdatenfelds	Name des XMP-Felds
Name	Titel (im Dublin Core-Schema)
Aufzeichnungshinweis	Kommentar der Aufzeichnung (im Dynamic Media-Schema)

1 Ziehen Sie im Metadatenfenster die Bildlaufleiste unter der Clipüberschrift nach unten, bis die Felder mit leeren Verknüpfungsschaltflächen auf der rechten Seite angezeigt werden.

2 Klicken Sie auf die Verknüpfungsschaltflächen für die Felder, die Sie mit den XMP-Metadaten verknüpfen möchten.

Für verknüpfte Felder wird in der Verknüpfungsschaltfläche das Symbol einer Kette ( ) angezeigt.

Kapitel 7: Überwachen von Assets

Adobe Premiere ProMit den Monitoren in können Sie nicht nur das zusammengesetzte Video Ihrer Clips und Sequenzen anzeigen, sondern sie auch mit Vektorbereichs- und Wellenformmonitoren analysieren. Mit den Vektorbereichs- und Wellenformmonitoren können Sie dafür sorgen, dass Videosignale innerhalb von Übertragungstoleranzen liegen, eine Feinanpassung von Farbton und Farbsättigung vornehmen und vieles mehr.

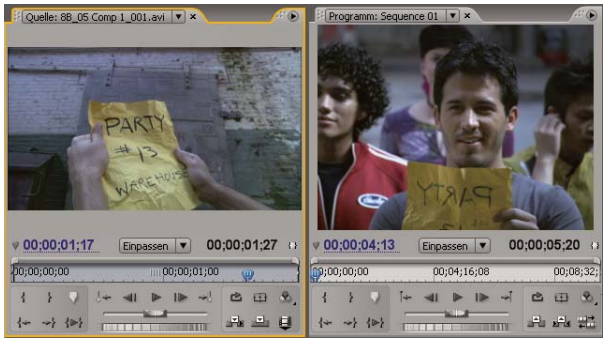
Quellmonitor und Programmonitor

Quellmonitor- und Programmonitorübersicht

Im Quellmonitor werden einzelne Clips wiedergegeben. Clips, die Sie einer Sequenz hinzufügen möchten, werden durch Angabe der In- und Out-Points und der Originalspuren (Audio oder Video) des Clips im Quellmonitor vorbereitet. Sie können auch Clip-Marken einfügen und einer Sequenz in einem Schnittfenster Clips hinzufügen.

Im Programmmonitor wird die Sequenz der zusammengestellten Clips wiedergegeben. Hierbei handelt es sich um Ihre Ansicht der aktiven Sequenz in einem Schnittfenster. Sie können Sequenzmarken und die In- und Out-Points einer Sequenz festlegen. Hiermit wird definiert, an welcher Stelle der Sequenz Frames hinzugefügt bzw. entfernt werden.

Beide Monitore enthalten eine Zeitleiste und Steuerelemente für die Wiedergabe und das Aufrufen des aktuellen Frames eines Originalclips oder einer Sequenz.



Quellmonitor (links) und Programmmonitor (rechts)

Verwandte Themen

Monitore

Einstellen der Anzeigequalität

Sie können die Auflösung des Quell- oder Programmmonitors verringern, um die vom Computer zu erbringende Verarbeitungsleistung zu senken. Wenn Sie die Qualitätseinstellung des Programmmonitors verringern, kann das System eine Echtzeitvorschau von Teilen der Sequenz erstellen, die anderenfalls gerendert werden müssten.

❖ Wählen Sie im Menü des Quell- bzw. Programmmonitors eine Qualitätseinstellung aus:

Wählen Sie für Sequenzen, die nicht auf dem Bearbeitungsmodus RED Cinema basieren, eine der folgenden Optionen:

Höchste Qualität Bei dieser Einstellung wird das Video im Monitor mit voller Auflösung angezeigt.

Entwurfsqualität Zeigt Video im Monitor mit halber Standarddefinition-Auflösung oder für Entwürfe von HD-Clips mit Viertelauflösung an.

Automatisch Bei dieser Einstellung wird die Qualität dynamisch an die gemessene Wiedergabeleistung angepasst.

Hinweis: *Alle Qualitätseinstellungen verwenden eine bilineare Methode zum erneuten Samplen von Pixeln, um die Größe des Videobilds zu ändern. Beim Exportieren einer Sequenz wird eine kubische Methode zum erneuten Samplen verwendet. Diese Methode ist besser als die bilineare Methode.*

Wählen Sie für Sequenzen, die auf dem Bearbeitungsmodus RED Cinema basieren, eine der folgenden Optionen:

- Volle Auflösung
- Halbe Auflösung
- Viertel-Auflösung
- Achtel-Auflösung
- Sechzehntel-Auflösung

Hinweis: *Verwenden Sie die Optionen für die partielle Auflösung, wenn Sie RED-Filmmaterial bei installiertem RED-Plugin bearbeiten.*

Ändern der Vergrößerung

Im Quell- und Programmmonitor werden Videos so skaliert, dass sie in den zur Verfügung stehenden Bereich passen. Sie können die Zoomeinstellung für jede Ansicht einzeln ändern, um das Videobild detaillierter anzuzeigen oder um die Ablagefläche um das Bild herum zu vergrößern, wodurch z. B. Bewegungseffekte besser angepasst werden können.

1 Wählen Sie eine Zoomeinstellung im Menü „Anzeige-Zoomfaktor“ (rechts neben der Anzeige der aktuellen Zeit) des Quell- oder Programmmonitors aus.

Im Quellmonitor beziehen sich die Prozentwerte auf die Größe der Originalmedien. Im Programmmonitor beziehen sich die Prozentwerte auf die in den Sequenzeinstellungen angegebene Bildgröße. Mit „Einpassen“ wird das Videobild so skaliert, dass es in den verfügbaren Anzeigebereich des Monitors passt.

2 Den angezeigten Bereich des Monitors können Sie mit den Bildlaufleisten ändern. Bildlaufleisten werden angezeigt, wenn die aktuelle Größe des Monitors nicht ausreicht, um das gesamte Bild anzuzeigen.

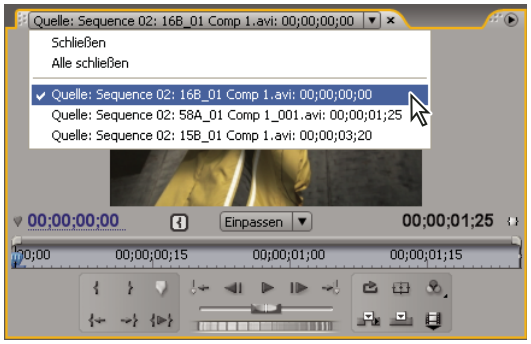
Öffnen oder Löschen eines Clips im Quellmonitor

Um im Projektfenster aufgelistete Originalclips oder einzelne Clipinstanzen in einer Sequenz anzuzeigen und zu bearbeiten, öffnen Sie die Clips im Quellmonitor. Im Menü „Quelle“, auf das über die Registerkarte des Quellmonitors zugegriffen werden kann, werden geöffnete Clips angezeigt.

1 Führen Sie zum Öffnen eines Clips einen der folgenden Schritte aus:

- Doppelklicken Sie im Projekt- oder im Schnittfenster auf den Clip oder ziehen Sie einen Clip aus dem Projektfenster in den Quellmonitor. Der Clip wird im Quellmonitor angezeigt und sein Name wird dem Menü „Quelle“ hinzugefügt.
- Ziehen Sie mehrere Clips oder eine ganze Ablage aus dem Projektfenster in den Quellmonitor oder wählen Sie mehrere Clips im Projektfenster aus und doppelklicken Sie darauf. Die Clips werden dem Menü „Quelle“ in der Reihenfolge hinzugefügt, in der sie ausgewählt wurden. Der zuletzt ausgewählte Clip wird im Quellmonitor angezeigt.
- Wählen Sie den Namen des anzuzeigenden Clips im Menü „Quelle“ aus. (Klicken Sie im Quellmonitor auf das Dreieck links neben dem Namen des aktuellen Clips, um das Menü aufzurufen.)

Im Menü „Quelle“ werden die Masterclips nach Name aufgeführt. Clips, die in einer Sequenz geöffnet wurden, sind mit dem Namen der Sequenz, dem Namen des Clips und der Startzeit im Clip aufgeführt.



Auswählen des anzuzeigenden Clips im Menü „Quelle“

2 Zum Löschen von Clips aus dem Quellmonitor wählen Sie im Menü „Quelle“ den Befehl „Schließen“, um den aktuellen Clip zu löschen, oder „Alle schließen“, um sämtliche Clips zu löschen.

Sie können auch alle Clips und den Quellmonitor selbst schließen, indem Sie auf der Registerkarte des Quellenmonitors auf die Schaltfläche „Schließen“ klicken.

Navigieren von Clips im Quellmonitor

Sie können die Tastaturbefehle zum Navigieren von Clips im Quellmonitor festlegen. So kann das Wechseln zum nächsten oder vorherigen Clip beschleunigt werden, wobei der erste oder letzte Clip übersprungen wird, oder es kann einer bzw. können alle Clips im Quellmonitor geschlossen werden.

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Tastaturanpassung“.

Das Dialogfeld „Tastaturanpassung“ wird geöffnet.

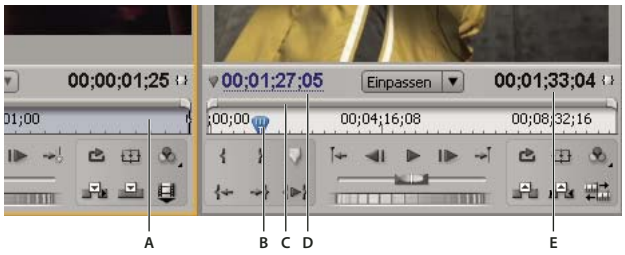
2 Wählen Sie im zweiten Dropdown-Menü „Fenster“, und klicken Sie auf das Dreieck neben dem Quellmonitorfenster, um die Tastaturbefehle für dieses Fenster anzuzeigen.

3 Legen Sie die Tastaturbefehle für alle Befehle fest, die mit dem Quellclip beginnen.

4 Klicken Sie auf „OK“.

Zeit-Steuerelemente im Quell- und Programmmonitor

Im Quellmonitor befinden sich verschiedene Steuerelemente zur Navigation durch die Frames eines Clips. Im Programmmonitor befinden sich vergleichbare Steuerelemente zur Navigation durch eine Sequenz.



Zeit-Steuerelemente im Quell- und Programmmonitor
***A.** Zeitleiste **B.** Marke für die aktuelle Zeit **C.** Anzeigebereichsleiste **D.** Anzeige der aktuellen Zeit **E.** Anzeige der Dauer*

Zeitleisten Auf den Zeitleisten wird die Dauer eines Clips (im Quellmonitor) bzw. einer Sequenz (im Programmmonitor) angezeigt. Skalenstriche messen die Zeit mithilfe des im Dialogfeld „Projekteinstellungen" angegebenen Video-Anzeigeformats. Sie können die Zeitleisten ein- und ausschalten, um den Timecode in anderen Formaten anzuzeigen. Auf jeder Leiste werden darüber hinaus Symbole für die Marken sowie die In- und Out-Points des entsprechenden Monitors angezeigt. Sie können die aktuelle Zeit, die Marken und die In- und Out-Points ändern, indem Sie die zugehörigen Symbole auf der Zeitleiste verschieben.

Marke für die aktuelle Zeit Diese Marke zeigt die Position des aktuellen Frames in der Zeitleiste des jeweiligen Monitors an. Die Marke für die aktuelle Zeit ist das hellblaue Dreieck auf der Leiste.

Anzeige der aktuellen Zeit Hier wird der Timecode für den aktuellen Frame angezeigt. Die aktuelle Zeit wird unten links in jedem Video angezeigt. Im Quellmonitor wird die aktuelle Zeit des geöffneten Clips angezeigt. Im Programmmonitor wird die aktuelle Zeit der Sequenz angezeigt. Wenn Sie an einen anderen Zeitpunkt springen möchten, klicken Sie in die Anzeige und geben Sie eine neue Zeit ein. Sie können auch das blaue Dreieck mit der Maus nach rechts oder links ziehen. Sie können für die Anzeige zwischen dem vollen Timecode und dem Frame-Zähler wechseln, indem Sie bei gedrückter STRG-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) im Monitor oder in der Zeitleiste auf die Zeit klicken.

Anzeige der Dauer Hier wird die Dauer des geöffneten Clips bzw. der Sequenz angezeigt. Die Anzeige für die Dauer befindet sich im jeweiligen Monitor neben dem Symbol unter der Videoanzeige. Die Dauer ist der Zeitunterschied zwischen dem In- und Out-Point des Clips bzw. der Sequenz. Wenn kein In-Point gesetzt wurde, wird stattdessen die Startzeit des Clips bzw. der Sequenz verwendet. Wenn kein Out-Point gesetzt wurde, wird im Quellmonitor die Endzeit des Clips und im Programmmonitor die Endzeit des letzten Clips in der Sequenz zur Berechnung der Dauer eingesetzt.

Anzeigebereichsleisten Entsprechen dem sichtbaren Bereich der Zeitleiste in den einzelnen Monitoren. Hierbei handelt es sich um die schmalen Leisten mit den abgerundeten Griffpunkten über den Zeitleisten. Ziehen Sie an den Griffpunkten, um die Breite der Leiste und damit die Skalierung der darunter befindlichen Zeitleiste zu ändern. Durch Erweitern der Leiste auf ihre maximale Breite können Sie die gesamte Dauer der Zeitleiste anzeigen. Durch Komprimieren der Leiste wird eine detailliertere Ansicht der Zeitleiste angezeigt. Wenn Sie den Mittelpunkt der Leiste ziehen, können Sie den sichtbaren Teil der Zeitleiste verschieben, ohne die Skalierung zu ändern.

***Hinweis:** Zwar entspricht die Marke für die aktuelle Zeit des Programmmonitors der Marke für die aktuelle Zeit des Schnittfensters, dennoch hat eine Änderung der Zeit- oder Anzeigebereichsleiste im Programmmonitor keine Auswirkungen auf die Zeit- oder Anzeigebereichsleiste im Schnittfenster.*

Anzeigen von sicheren Bereichen im Monitor

Hilfslinien für geschützte Bereiche dienen als Orientierungshilfe und werden weder in einer Vorschau angezeigt noch exportiert.

Geschützte Bereiche im Programmmonitor
***A.** Sicherer Aktionsbereich **B.** Bereich für geschützten Titel*

❖ Klicken Sie unter dem Quell- bzw. Programmmonitor auf die Schaltfläche „Sichere Ränder“ . Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche, um die Hilfslinien für geschützte Bereiche wieder auszublenden.

Die Standardränder für geschützte Aktionen und Titel betragen 10 % bzw. 20 %. Die Ausmaße von geschützten Bereichen können jedoch im Dialogfeld „Projekteinstellungen“ geändert werden. (Weitere Informationen finden Sie im „Dialogfeld „Projekteinstellungen““ auf Seite 56.)

Auswählen eines Anzeigemodus

Sie können neben dem normalen Video auch den Alphakanal des Videobilds oder eines von mehreren Messwerkzeugen anzeigen.

❖ Klicken Sie im Quell- bzw. Programmmonitor auf „Ausgabe“ , oder klicken Sie auf das Fenstermenü und wählen Sie einen Anzeigemodus aus:

Composite-Video Zeigt das normale Videobild an.

Alpha Zeigt Transparenz als Graustufenbild an.

Alle Bereiche Zeigt einen Wellenform-Monitor, einen Vectorscope, eine YCbCr-Parade und eine RGB-Parade an.

Vektorbereich Zeigt einen Vectorscope an, mit dem die Chrominanz des Videobilds gemessen wird, die Farbton und Sättigung umfasst.

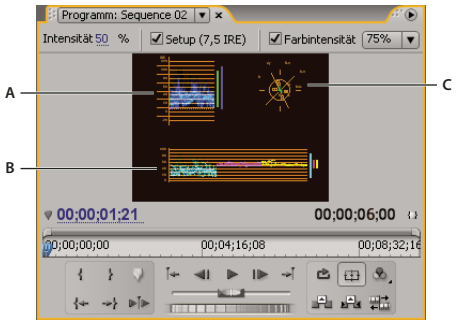
YC-Wellenform Zeigt einen standardmäßigen Wellenform-Monitor an, der die Luminanz des Videobilds in IRE misst.

YCbCr-Parade Zeigt einen Wellenform-Monitor an, der die Y-, Cb- und Cr-Komponenten des Videobilds getrennt misst (in IRE).

RGB-Parade Zeigt einen Wellenform-Monitor an, der die R-, G- und B-Komponenten des Videobilds getrennt misst (in IRE).

Vektor/Wellenform/YCbCr Parade Zeigt einen Wellenform-Monitor, einen Vectorscope und eine YCbCr-Parade an.

Vektor/Wellenform/RGB Parade Zeigt einen Wellenform-Monitor, einen Vectorscope und eine RGB-Parade an.



Programmmonitor im Anzeigemodus Vektor-/Wellenform-/YCbCr-Parade
***A.** Wellenform-Monitor **B.** YCbCr-Parade **C.** Vektorbereich*

Um die Anzeigemodi Wellenform-Monitor und Vektorbereich möglichst effektiv zu nutzen, zeigen Sie sie in einem Referenzmonitor an, der mit dem Programmmonitor verknüpft ist. Siehe „Verwenden des Referenzmonitors“ auf Seite 145.

Verwandte Themen

„Wissenswertes über Vektorbereiche und Wellenform-Monitore“ auf Seite 141

Wiedergeben von Assets

Wiedergeben von Video im Quell- und Programmmonitor

Sowohl der Quell- als auch der Programmmonitor enthalten eine Reihe von Steuerelementen, die den Wiedergabe-Tasten eines Videorekorders ähneln. Mit den Steuerelementen im Quellmonitor können Sie einen Clip wiedergeben bzw. zum Clip springen. Mit den Steuerelementen im Programmmonitor können Sie die aktive Sequenz wiedergeben.

Für die meisten Wiedergabe-Steuerelemente gibt es einen entsprechenden Tastaturbefehl. Wenn Sie die Wiedergabe über die Tastatur steuern möchten, vergewissern Sie sich, dass der gewünschte Monitor aktiv ist. Klicken Sie auf das Videobild in dem Monitor, den Sie aktivieren möchten. Der aktive Monitor ist am blauen Balken ober- und unterhalb des Videoanzeigebereichs zu erkennen.

***Hinweis:** Wenn Sie die Tastaturbefehle für die Navigation in der Zeitleiste verwenden, muss das Fenster, in dem Sie arbeiten möchten, aktiv sein. (Nur Tastaturen in japanischer Sprache) Um diese Tastaturbefehle auf einer Tastatur mit japanischer Sprache zu verwenden, stellen Sie sicher, dass sich Ihre Tastatur im direkten Eingabemodus und nicht im japanischen Eingabemodus befindet.*

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Starten Sie die Wiedergabe durch Klicken auf die Wiedergabeschaltfläche ▶, oder drücken Sie die Taste L bzw. die Leertaste. (Zum Anhalten klicken Sie auf „Stopp“ ■ oder drücken die Taste K bzw. die Leertaste. Die Funktion der Schaltfläche und der Leertaste wechselt zwischen Wiedergabe und Stopp.)
- Wenn Sie das Video rückwärts abspielen möchten, drücken Sie die Taste J.
- Um vom In- bis zum Out-Point abzuspielen, klicken Sie auf „Von In bis Out abspielen“ {▶}.
- Um einen ganzen Clip oder eine Sequenz wiederholt abzuspielen, klicken Sie auf „Endlosschleife“ und dann auf „Abspielen“ ▶. Klicken Sie erneut auf „Endlosschleife“, um die Funktion zu deaktivieren und die wiederholte Wiedergabe zu verhindern.

- Um wiederholt vom In- bis zum Out-Point abzuspielen, klicken Sie auf „Endlosschleife“ und dann auf „Von In bis Out abspielen“ . Klicken Sie erneut auf „Endlosschleife“ , um die Funktion zu deaktivieren und die wiederholte Wiedergabe zu verhindern.
- Um mit steigender Geschwindigkeit vorwärts abzuspielen, drücken Sie wiederholt die Taste L. Bei den meisten Medientypen erhöht sich die Clipgeschwindigkeit von ein- auf zwei- und schließlich auf drei- und vierfach.
- Um mit steigender Geschwindigkeit rückwärts abzuspielen, drücken Sie wiederholt die Taste J. Bei den meisten Medientypen erhöht sich die Clipgeschwindigkeit rückwärts von ein- auf zwei- und schließlich auf drei- und vierfach.
- Um zum nächsten Frame zu wechseln, halten Sie die Taste K gedrückt und drücken Sie die Taste L.
- Um zum vorherigen Frame zurückzukehren, halten Sie die Taste K gedrückt und drücken Sie die Taste J.
- Um im Zeitlupentempo vorwärts abzuspielen, drücken Sie Umschalt + L. Bei den meisten Medientypen wird der Clip mit 0,1- bis 0,2-facher Geschwindigkeit in Zeitlupe abgespielt.
- Um im Zeitlupentempo rückwärts abzuspielen, drücken Sie Umschalt + J. Bei den meisten Medientypen wird der Clip mit 0,1- bis 0,2-facher Geschwindigkeit in Zeitlupe abgespielt.
- Um den Bereich um die aktuelle Zeit abzuspielen (von zwei Sekunden vor der Marke für die aktuelle Zeit bis zu zwei Sekunden nach dieser Marke), klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) bzw. Wahltaste (Mac OS) auf die Schaltfläche „Von In bis Out abspielen“. Durch Drücken auf die Alt-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Mac OS) ändert sich die Schaltfläche zu „Experimentieren“ .

Jog- oder schrittweise Wiedergabe

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie den Shuttle-Regler nach links, um den Clip rückwärts abzuspielen, und nach rechts, um ihn vorwärts abzuspielen. Die Wiedergabegeschwindigkeit erhöht sich, je weiter Sie den Regler von der Mittelstellung weg ziehen. Wenn Sie den Regler loslassen, kehrt er in die Mittelstellung zurück, und die Wiedergabe wird beendet.
- Ziehen Sie den Jog-Regler nach links oder rechts und gegebenenfalls auch über den Rand des Steuerelementbereichs hinaus. Wenn Sie den Regler bis zum Rand des Bildschirms ziehen, ohne das Ende des Clips bzw. der Sequenz zu erreichen, können Sie an derselben Zeitposition fortfahren, indem Sie den Jog-Regler erneut ziehen.

Shuttle- und Jog-Regler
***A.** Shuttle-Regler **B.** Jog-Regler*

Wechseln zu einem anderen Frame im Quell- und Programmmonitor

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie zum nächsten Frame wechseln möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Schritt weiter“ , oder halten Sie die Taste K gedrückt und drücken Sie die Taste L bzw. die rechte Pfeiltaste.
- Wenn Sie fünf Frames nach vorn wechseln möchten, klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Schaltfläche „Schritt weiter“ oder drücken Sie die Umschalttaste und die rechte Pfeiltaste.

- Wenn Sie zum vorherigen Frame wechseln möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Schritt zurück“ , oder halten Sie die Taste K gedrückt und drücken Sie die Taste J bzw. die linke Pfeiltaste.
- Wenn Sie fünf Frames nach hinten wechseln möchten, klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Schaltfläche „Schritt zurück“ oder drücken Sie die Umschalttaste und die linke Pfeiltaste.
- Wenn Sie zur nächsten Markierung wechseln möchten klicken Sie auf die Schaltfläche „Nächste Markierung“ im Quellmonitor.
- Wenn Sie zur vorherigen Markierung wechseln möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Vorherige Markierung“ im Quellmonitor.
- Wenn Sie zum Einstiegspunkt eines Clips wechseln möchten, wählen Sie den Quellmonitor aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche „Zum Einstiegspunkt“ .
- Wenn Sie zum Ausstiegspunkt eines Clips wechseln möchten, wählen Sie den Quellmonitor aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche „Zum Ausstiegspunkt“ .
- Klicken Sie auf die aktuelle Zeitanzeige des Monitors, in dem Sie an eine andere Position gelangen möchten, und geben Sie die neue Zeit ein. Sie müssen keine Doppelpunkte oder Semikola eingeben. Zahlen unter 100 werden als Frames interpretiert.
- Wenn Sie zum vorherigen Bearbeitungspunkt in der Audio- oder Videospur einer Sequenz wechseln möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Zum vorherigen Bearbeitungspunkt“ im Programmmonitor, oder drücken Sie bei einem aktiven Schnittfenster bzw. bei aktivem Programmmonitor die Taste Bild ab.
- Wenn Sie zum nächsten Bearbeitungspunkt in der Audio- oder Videospur einer Sequenz wechseln möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Zum nächsten Bearbeitungspunkt“ im Programmmonitor, oder drücken Sie bei aktivem Schnittfenster bzw. bei aktivem Programmmonitor die Taste Bild auf.
- Wenn Sie zum Anfang der Sequenz wechseln möchten, wählen Sie den Programmmonitor oder die Zeitleiste aus, und drücken Sie die Taste Pos 1. Sie können auch im Programmmonitor auf die Schaltfläche „Zum Einstiegspunkt“ klicken.
- Wenn Sie zum Ende der Sequenz wechseln möchten, wählen Sie den Programmmonitor oder die Zeitleiste aus, und drücken Sie die Taste Ende. Sie können auch im Programmmonitor auf die Schaltfläche „Zum Ausstiegspunkt“ klicken.

Mit den Tasten J, K und L gelangen Sie schnell und punktgenau zu bestimmten Frames in einer Sequenz. Mit der Taste J bewegen Sie sich rückwärts und mit der Taste L vorwärts auf der Zeitleiste. Die Taste K wird verwendet, um alternative Tastenfunktionen aufzurufen und um die Wiedergabe anzuhalten. Wenn Sie die Taste J drücken, erfolgt die Wiedergabe rückwärts in normaler Geschwindigkeit. Wenn Sie die Tasten J und K gedrückt halten, bewegen Sie sich langsam rückwärts entlang der Zeitleiste. Wenn Sie die Taste K gedrückt halten und die Taste J nur kurz drücken, springen Sie einen Frame rückwärts. Die Tasten K und L werden auf gleiche Weise für die Vorwärts-Wiedergabe verwendet.

Verwandte Themen

„Schnittfenster“ auf Seite 147

Abgleichen eines Frames mit seiner Quelle

Bei der Bearbeitung in einem Schnittfenster können Sie den Quell-Frame jedes beliebigen Frames in einem Sequenz-Clip suchen und im Quellmonitor anzeigen. Sie können den Quell-Frame eines beliebigen Frames auch in einer verschachtelten Sequenz suchen, im Quellmonitor anzeigen und zurück zum ursprünglichen Ort in der Quell-Sequenz springen.

1 Klicken Sie auf den Header der Spur, auf der sich der Sequenzclip befindet, um die Spur zu suchen.

Falls mehr als eine Spur gefunden wird, gleicht Adobe Premiere Pro den Frame in der höchsten gefundenen Spur ab.

2 Positionieren Sie in einem Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit über dem gewünschten Frame in einem Clip.

Hinweis: *Falls der Quell-Clip für den Frame im Sequenzclip bereits im Quellmonitor geöffnet bzw. im Menü „Quelle" aufgeführt ist, wird im Quellmonitor der letzte angezeigte Frame aus dem Clip angezeigt. Wenn Sie den Frame abgleichen möchten, schließen Sie den Clip im Quellmonitor, bevor Sie den Tastaturbefehl für „Frame-Abgleich" bzw. „Verschachtelte Sequenz anzeigen" drücken.*

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Geben Sie für einen Clip in einer Standardsequenz den Tastaturbefehl für „Frame-Abgleich" ein (Standard: M).
- Geben Sie für einen Clip in einer verschachtelten Sequenz den Tastaturbefehl für „Verschachtelte Sequenz anzeigen" ein (Standard: T).

Wellenform-Monitore und Vektorbereich

Wissenswertes über Vektorbereiche und Wellenform-Monitore

Adobe Premiere Pro verfügt über einen *Vektorbereich* und *Wellenform-Monitore* (Wellenform, RGB-Parade und YCbCr-Parade), die Sie beim Erstellen eines Videoprogramms, das den Übertragungsnormen entspricht, sowie beim Durchführen von Anpassungen basierend auf ästhetischen Aspekten wie Farbkorrekturen unterstützen.

Aufnahme- und Kopier-Studios haben jahrzehntelang *Wellenform-Monitore* und *Vektorbereiche* verwendet, um die *Videosignalkomponenten* (vor allem Farbe und Helligkeit) zu bewerten.

Ein Vektorbereich misst die *Chrominanz* (Farbkomponenten) eines Videosignals, einschließlich *Farbton* und *Sättigung*. Ein Vektorbereich ordnet die Farbinformationen des Videobilds auf einem Kreisdiagramm an.

Der traditionelle Wellenform-Monitor ist nützlich, um die Helligkeit bzw. *Luminanz* eines Videosignals zu messen. Die Wellenform-Monitore in Adobe Premiere Pro können zudem Chrominanzinformationen anzeigen. Der Wellenform-Monitor funktioniert ähnlich wie ein Diagramm. Die horizontale Achse des Diagramms entspricht dem Videobild von links nach rechts. In vertikaler Richtung zeigt die Wellenform die Luminanzstufen und optional auch die Chrominanzstufen.

Verwandte Themen

Vectorscope auf Adobe Premiere Pro Wikia

Anzeigen eines Bereichs

Sie können den Vektorbereich sowie die Bereiche „Wellenform", „YCbCr-Parade" und „RGB-Parade" entweder einzeln oder als Gruppe im Referenzmonitor, Programmmonitor oder Quellmonitor anzeigen.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, je nachdem ob Sie einen Bereich für einen Hauptclip oder einen Sequenzclip anzeigen möchten:

- Doppelklicken Sie auf den Clip im Projektfenster.
- Verschieben Sie in einem Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit in die gewünschte Sequenz.

2 (Optional) Wählen Sie im Fenstermenü den Referenzmonitor aus, wenn Sie einen Clip in einem Schnittfenster ausgewählt haben.

3 Wählen Sie im Menü „Referenzmonitor“, „Programmmonitor“ oder „Quellenmonitor“ eine der folgenden Optionen aus:

Alle Bereiche Hiermit zeigen Sie den Vektorbereich sowie die Bereiche „Wellenform“, „YCbCr-Parade“ und „RGB-Parade“ in einem Monitor an.

Vektorbereich Hiermit zeigen Sie einen Vektorbereich zur Darstellung der Chrominanz in dem Video an.

YC-Wellenform Hiermit zeigen Sie einen Wellenform-Monitor zur Darstellung der Chrominanz- und Luminanzinformationen an.

YCbCr-Parade Hiermit zeigen Sie einen Bereich mit Informationen zur Luminanz (Y) und Farbabweichung (Cb und Cr) an.

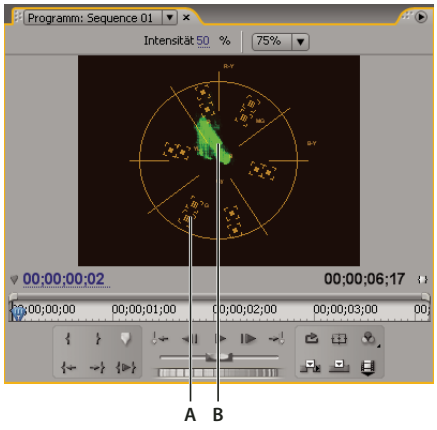
RGB-Parade Hiermit zeigen Sie einen Bereich mit den Rot-, Grün- und Blaukomponenten im Video an.

Vektor/Wellenform/YCbCr Parade Hiermit zeigen Sie den Vektorbereich sowie die Bereiche „Wellenform“ und „YCbCr-Parade“ in einem Monitor an.

Vektor/Wellenform/RGB Parade Hiermit zeigen Sie den Vektorbereich sowie die Bereiche „Wellenform“ und „RGB-Parade“ in einem Monitor an.

Vektorbereich

Im Vektorbereich ist ein Kreisdiagramm ähnlich dem Farbrad zu sehen, in dem die Chrominanzinformationen des Videos angezeigt werden. Die Sättigung wird von der Mitte des Kreises nach außen gemessen. Das von gesättigten, leuchtenden Farben erzeugte Muster befindet sich in einiger Entfernung vom Mittelpunkt, während Schwarzweißbilder nur einen Punkt in der Kreismitte produzieren. Eine bestimmte Farbe bzw. ein Farbton des Bilds bestimmt die Richtung (Winkel des Musters). Kleine Zielfelder zeigen an, wo voll gesättigtes Magenta, Blau, Cyan, Grün, Gelb und Rot (in einem Farbbalken-Testmuster enthalten) erscheinen sollen. Bei NTSC-Videos sollten die Chrominanzwerte diese Zielbereiche nicht überschreiten.



Vektorbereich
***A.** Zielfelder **B.** Bildprofil*

Der Vektorbereich verfügt über die folgenden Steuerungen:

Intensität Hiermit passen Sie die Helligkeit der Musteranzeige an. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf das Videoausgabesignal.

75% Standardposition Verwenden Sie diese Option zur Prüfung des Videoeingangs, bei dem standardmäßige Intensitätsbalken (75 %) wie in Adobe Premiere Pro verwendet werden.

100 % Zeigt den gesamten Umfang der Videosignalchrominanz an. Zur Verwendung mit Videoeingängen mit Intensitätsbalken von 100 %.

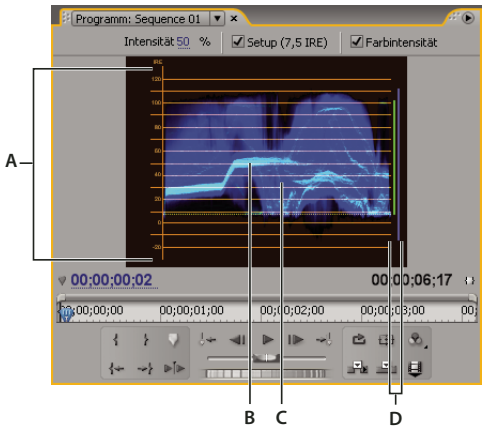
YC-Wellenform

Der Monitor „Wellenform“ zeigt ein Diagramm mit der Signalintensität im Videoclip an. Die horizontale Achse des Diagramms entspricht dem Videobild (von links nach rechts) und die vertikale Achse der Signalintensität in der Einheit *IRE* (Institute of Radio Engineers).

Der Monitor „Wellenform“ zeigt Luminanzinformationen als grüne Wellenform an. Helle Objekte erzeugen ein Wellenformmuster (hellgrüne Bereiche) im oberen Teil des Diagramms, dunklere Objekte erzeugen eine Wellenform im unteren Bereich. Bei NTSC-Videos in den USA sollten die Luminanzwerte zwischen 7,5 und 100 IRE liegen (auch als *gesetzlich festgelegte Grenzwerte für das Fernsehen* bezeichnet). Die japanische Implementierung des NTSC-Standards lässt einen Luminanzbereich von 0 bis 100 IRE zu. In der Regel sollten Luminanz-und Chrominanzwerte etwa gleich und über den IRE-Bereich 7,5 bis 100 gleichmäßig verteilt sein.

Der Monitor „Wellenform“ zeigt weiterhin Chrominanzinformationen als blaue Wellenform an. Die Chrominanzinformationen überlagern dabei die Luminanzwellenform.

Sie können auswählen, ob der Wellenform-Monitor Luminanz- und Chrominanzinformationen oder nur Luminanzinformationen anzeigen soll. Ein Video zum Lesen eines Wellenform-Monitors finden Sie unter www.adobe.com/go/vid0238_de.



Wellenform mit aktivierter Chrominanzsteuerung
***A.** IRE-Einheiten **B.** Luminanzwellenform (grün) **C.** Chrominanzwellenform (blau) **D.** Bereich der Signalkomponenten*

Der Monitor „Wellenform“ verfügt über die folgenden Steuerungen:

Intensität Hiermit passen Sie die Helligkeit der Wellenformanzeige an. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf das Videoausgabesignal.

Setup (7,5 IRE) Hiermit zeigen Sie eine Wellenform an, die ungefähr dem endgültigen analogen Videoausgabesignal entspricht. Deaktivieren Sie diese Option, um die digitalen Videoinformationen anzuzeigen.

Farbintensität Hiermit zeigen Sie die Chrominanz- und Luminanzinformationen an. Deaktivieren Sie diese Option, um nur die Luminanz anzuzeigen.

Verwandte Themen

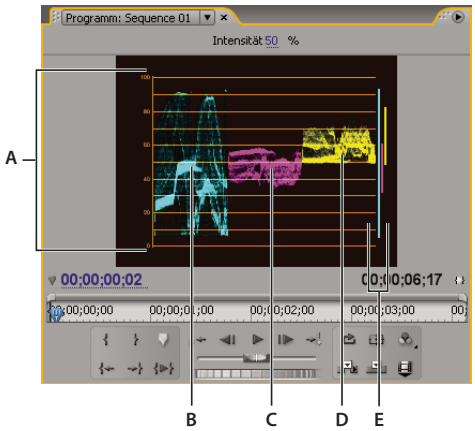
Lesen eines Wellenform-Monitors

YCbCr-Parade

Der Monitor „YCbCr-Parade“ zeigt Wellenformen für die Luminanzwerte und für die Farbkanäle im Videosignal an. Die Wellenformen werden in einem Diagramm nacheinander angezeigt.

Mit der Steuerung „Intensität“ können Sie die Helligkeit der Wellenformen anpassen. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf das Videoausgabesignal.

Hinweis: *Als CbCr werden die Farbabweichungskanäle in einem digitalen Videosignal bezeichnet. Cb entspricht dabei dem Farbton Blau minus Luminanz und Cr dem Farbton Rot minus Luminanz. Y steht für Luminanz.*

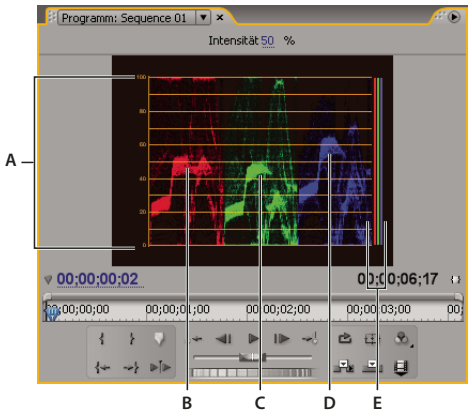


YCbCr-Parade-Umfang
A. *Werte* ***B.*** *Y-Wellenform (Luminanz)* ***C.*** *Cb-Wellenform* ***D.*** *Cr-Wellenform* ***E.*** *Bereich der Signalkomponenten*

RGB-Parade

Der Monitor „RGB-Parade“ zeigt Wellenformen für die Werte des Rot-, Grün- und Blaukanals in einem Clip an. Die Wellenformen werden dabei nacheinander in einem Diagramm (ähnlicher einer Parade) angezeigt. Dieser Bereich dient zum Anzeigen der Verteilung von Farbkomponenten in einem Clip. Die Werte der einzelnen Farbkanäle werden proportional zueinander in einem Maßstab von 0 bis 100 gemessen.

Mit der Steuerung „Intensität“ können Sie die Helligkeit der Wellenformen anpassen. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf das Videoausgabesignal.



Bereich „RGB-Parade“
***A.** Werte **B.** R-Wellenform **C.** G-Wellenform **D.** B-Wellenform **E.** Bereich der Signalkomponenten*

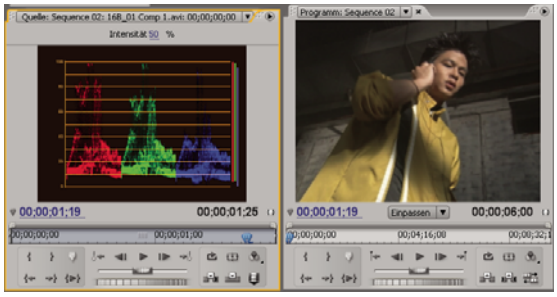
Referenzmonitor

Verwenden des Referenzmonitors

Der Referenzmonitor funktioniert wie ein zweiter Programmmonitor. Im Referenzmonitor können Sie verschiedene Frames einer Sequenz nebeneinander vergleichen oder denselben Frame einer Sequenz in verschiedenen Anzeigemodi betrachten.

Sie können den Frame einer im Referenzmonitor angezeigten Sequenz unabhängig vom Programmmonitor aufrufen. Auf diese Weise können Sie zu Vergleichszwecken in jeder Ansicht einen anderen Frame aufrufen, wenn Sie zum Beispiel den Farbabstimmungsfilter einsetzen möchten.

Sie können auch den Referenz- und den Programmmonitor verknüpfen, sodass beide den gleichen Frame einer Sequenz zeigen und sich synchron bewegen. Dies ist insbesondere für Farbkorrekturen nützlich. Indem Sie im Referenzmonitor einen Wellenform-Monitor oder einen Vectorscope als Anzeigemodus wählen, können Sie die Farbkorrektur oder beliebige andere Videofilter effektiver anpassen.



Verwenden eines Referenzmonitors zur Hilfe bei der Einstellung von Videosignalkomponenten

Die Qualitätseinstellung, der Zoomfaktor und der Anzeigemodus können für den Referenzmonitor genauso angegeben werden wie für den Programmmonitor. Auch die Zeitleiste und die Anzeigebereichsleiste funktionieren identisch. Da dieser Monitor jedoch nur zu Referenzzwecken und nicht zur Bearbeitung dient, enthält der Referenzmonitor nur Steuerelemente zum Aufrufen von Frames, nicht jedoch für die Wiedergabe oder Bearbeitung. Wenn Sie den Referenz- und den Programmmonitor verknüpfen, können Sie die Wiedergabe-Steuerelemente des Programmmonitors verwenden. Es kann nur jeweils ein Referenzmonitor geöffnet werden.

Öffnen eines Referenzmonitors

❖ Wählen Sie im Fenstermenü die Option „Referenzmonitor“ aus. Der Referenzmonitor wird in einem eigenen Fenster geöffnet. Bei Bedarf können Sie die Registerkarte „Referenzmonitor“ in einen Ablagebereich neben dem Quellmonitor ziehen.

Verknüpfen des Referenz- und des Programmmonitors

Sie können den Referenz- und den Programmmonitor verknüpfen, damit sie stets denselben Frame überwachen.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Referenzmonitor auf die Schaltfläche „Verknüpfung zum Programmmonitor“ .
- Wählen Sie im Menü des Referenzmonitors den Befehl „Verknüpfung zum Programmmonitor“.
- Wählen Sie im Menü des Programmmonitors den Befehl „Mit Referenzmonitor verknüpfen“.

Beide Monitore zeigen denselben Frame an. Wenn Sie die aktuelle Zeitposition im Referenzmonitor, im Programmmonitor oder in der Zeitleiste verschieben, bewegt sich die aktuelle Zeitposition in den anderen beiden zum selben Frame.

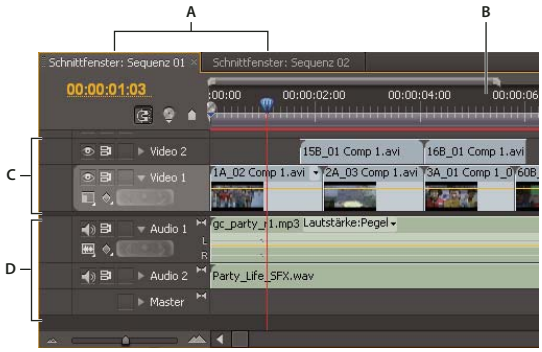
Kapitel 8: Bearbeiten von Sequenzen und Clips

In Adobe Premiere Pro legen Sie die Einstellungen der einzelnen Sequenzen fest, schneiden Clips zu und setzen Clips zu Sequenzen zusammen.

Jedes Adobe Premiere Pro-Projekt kann eine oder mehrere Sequenzen enthalten. Die einzelnen Sequenzen in einem Projekt können jeweils unterschiedliche Einstellungen aufweisen. Ein Projekt kann beispielsweise eine Sequenz enthalten, die für Breitbild-DV-Assets mit 30 fps optimiert wurde, während eine andere Sequenz für Standard-DV-Assets mit 24 fps und wieder eine andere Sequenz für HDV-Filmmaterial ausgelegt wurde.

Sequenzen erstellen und verändern

Schnittfenster



Schnittfenster
***A.** Registerkarten für die einzelnen Sequenzen **B.** Zeitleiste **C.** Videospuren **D.** Audiospuren*

Ein einzelnes Schnittfenster wird in einem Frame im unteren mittleren Teil des Bildschirms angezeigt, wenn Sie Adobe Premiere Pro zum ersten Mal starten, einen beliebigen Standardarbeitsbereich öffnen oder ein Projekt erstellen. Sie können alle Sequenzen aus einem Schnittfenster löschen oder mehrere Sequenzen hinzufügen, wobei jede Sequenz als Registerkarte in diesem Schnittfenster angezeigt wird. Darüber hinaus können Sie mehrere Schnittfenster öffnen, die jeweils in einem eigenen Frame angezeigt werden und eine beliebige Anzahl an Sequenzen enthalten können.

Verwandte Themen

„Audiospuren in einer Sequenz“ auf Seite 222

„Wiedergeben von Video im Quell- und Programmmonitor“ auf Seite 138

Über Sequenzen

Sie erstellen oder ordnen Sequenzen in einem oder mehreren Schnittfenstern, wo die enthaltenen Clips, Übergänge und Effekte grafisch dargestellt werden. Sie können eine Sequenz in einer Registerkarte im Schnittfenster neben anderen Sequenzen öffnen oder sie in einem eigenen separaten Schnittfenster anzeigen.

Eine Sequenz kann aus mehreren Video- und Audiospuren bestehen, die parallel im Schnittfenster laufen. Mehrere Audiospuren werden zum Einblenden oder Mischen von Clips eingesetzt. Eine Sequenz muss mindestens eine Videospur und eine Audiospur enthalten.

Sequenzen mit Audiospuren müssen außerdem eine Masterspur enthalten, in der die einzelnen Audiospuren abgemischt werden. Mehrere Audiospuren werden zum Mischen von Audio eingesetzt. Sie können den von den einzelnen Audiospuren unterstützten Audiokanaltyp angeben und entscheiden, wie sie an eine Master-Audiospur gesendet werden. Um den Mischvorgang noch besser steuern zu können, können Sie Submix-Spuren erstellen.

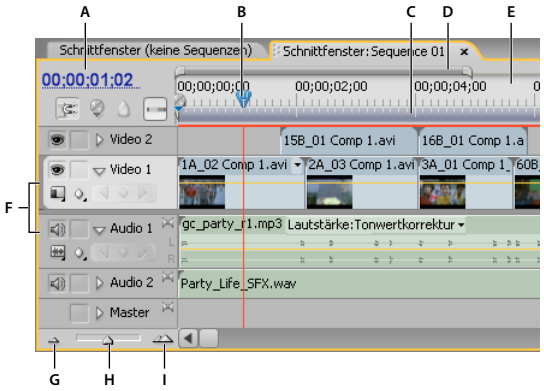
Öffnen einer Sequenz in einem Schnittfenster

Sie können eine oder mehrere Sequenzen in einem Schnittfenster öffnen.

❖ Doppelklicken Sie im Projektfenster auf die Sequenz, die Sie öffnen möchten.

Navigieren in einer Sequenz

Im Schnittfenster befinden sich verschiedene Steuerelemente zur Navigation durch die Frames einer Sequenz.



Steuerelemente zur Zeitnavigation im Schnittfenster
A. *Marke für die aktuelle Zeit* ***B.*** *Wiedergabekopf und aktuelle Zeitposition* ***C.*** *Arbeitsbereichsleiste* ***D.*** *Anzeigebereichsleiste* ***E.*** *Zeitleiste* ***F.*** *Originalspurmarken* ***G.*** *Auszoomen* ***H.*** *Schieberegler für Zoom* ***I.*** *Einzoomen*

Zeitleiste Misst die Sequenzzeit horizontal. Entlang der Zeitleiste werden Unterteilungsstriche und Zahlen angezeigt, die die Sequenzzeit angeben und sich entsprechend der Detailstufe, mit der die Sequenz angezeigt wird, ändern. Standardmäßig basieren diese Unterteilungsstriche und Zahlen auf dem Timecode-Anzeigestil, der im Feld „Anzeigeformat“ der Registerkarte „Allgemein“ des Dialogfelds „Neue Sequenz“ angegeben wurde (Sie können jedoch auch eine Zählmethode entsprechend den Audio-Samples wählen). Auf der Zeitleiste werden darüber hinaus Symbole und Marken für die In- und Out-Points der Sequenz angezeigt.

Marke für die aktuelle Zeit Gibt die aktuelle Framerate im Programmmonitor an. Der aktuelle Frame wird im Programmmonitor angezeigt. Die Marke für die aktuelle Zeit ist das hellblaue Dreieck auf der Leiste. Ein vertikaler Strich erstreckt sind von der Marke für die aktuelle Zeit zur Unterkante der Zeitleiste. Sie können die aktuelle Zeit ändern, indem Sie die Marke ziehen.

Anzeige der aktuellen Zeit Hier wird der Timecode für den aktuellen Frame im Schnittfenster angezeigt. Wenn Sie an einen anderen Zeitpunkt springen möchten, klicken Sie in die Anzeige und geben eine neue Zeit ein. Sie können auch das blaue Dreieck mit der Maus nach rechts oder links ziehen. Sie können die Anzeige zwischen Timecode und

Framenummer umschalten, indem Sie bei gedrückter STRG-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) im Monitor oder in der Zeitleiste auf die aktuelle Zeit klicken.

Anzeigebereichsleiste Entspricht dem im Schnittfenster sichtbaren Bereich der Sequenz. Sie können die Größe und die Position der Anzeigebereichsleiste ändern, um schnell verschiedene Teile der Sequenz anzuzeigen. Die Anzeigebereichsleiste befindet sich direkt über der Zeitleiste.

Arbeitsbereichsleiste Gibt den Bereich der Sequenz an, für die Sie eine Vorschau anzeigen bzw. die Sie exportieren möchten. Die Anzeigebereichsleiste befindet sich unten in der Zeitleiste.

Zoomsteuerelemente Ändern Sie die Skala der Zeitleiste, um die Anzahl der Frames im aktuellen Anzeigebereich zu erhöhen oder zu verringern. Die Zoom-Steuerelemente befinden sich unten links im Schnittfenster.

Originalspurenmarke Stellt eine Video- oder Audiospur des Clips im Quellmonitor dar. Setzen Sie die Marke an die Stelle im Spurheader des Schnittfensters, an der Sie die Originalclip-Spur einfügen oder überlagern möchten.

Positionieren der Anzeige der aktuellen Zeit in einem Schnittfenster

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie in der Zeitleiste die Marke für die aktuelle Zeit oder klicken Sie auf die Stelle, an der Sie die Marke für die aktuelle Zeit platzieren möchten.
- Ziehen Sie die Marke innerhalb der Anzeige.
- Klicken Sie in die Anzeige der aktuellen Zeit, geben Sie eine gültige Zeit ein, und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) oder Return-Taste (Mac OS).
- Verwenden Sie die Wiedergabe-Steuerelemente im Programmmonitor.
- Drücken Sie die Nach-links- oder die Nach-rechts-Taste, um die Marke für die aktuelle Zeit in die gewünschte Richtung zu verschieben. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie die Pfeiltasten drücken, um die Marke in Schritten von fünf Frames zu verschieben.

Verschieden der aktuellen Zeitposition mit Timecode

❖ Klicken Sie auf den Timecode-Wert, geben Sie eine neue Zeit ein, und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) oder Return-Taste (Mac OS). Verwenden Sie unter Mac OS nicht den Ziffernblock. Bei der Eingabe von Timecodes gelten die folgenden Vereinfachungen:

Lassen Sie führende Nullen weg Die Eingabe „0;0;12;3“ wird automatisch in „00;00;12;03“ umgewandelt.

Lassen Sie Semikolons (NTSC) oder Punkte (PAL) weg Die Ziffernfolge 1213 wird bei einem NTSC-Projekt beispielsweise als 00;00;12;13 und bei PAL-Projekten als 00:00:12:13 interpretiert.

Geben Sie Werte ein, die außerhalb des zulässigen Bereichs liegen Wenn z. B. die Anzeige der aktuellen Zeit bei Verwendung eines 30-fps-Timecodes bei 00;00;12;23, liegt und Sie 10 Frames weiter vorwärts gehen möchten, können Sie die Frame-Nummer auf 00;00;12;33 ändern. Die Anzeige der aktuellen Zeit verschiebt sich auf 00;00;13;03.

Verwenden Sie Plus- und Minuszeichen (–) Setzen Sie ein Plus- (+) oder Minuszeichen (-) vor eine Zahl, um die aktuelle Zeitposition eine bestimmte Anzahl von Frames nach vorne oder nach hinten zu verschieben. Mit dem Wert +55 wird die aktuelle Zeitposition beispielsweise 55 Frames nach vorne verschoben.

Kennzeichnen Sie Frames durch Punkte Setzen Sie vor eine Zahl einen Punkt, um anstelle eines Timecode-Werts eine exakte Frame-Nummer vorzugeben. Mit dem Wert .1213 wird die aktuelle Zeitposition in einem NTSC-Projekt z. B. auf 00;00;40;13 bzw. in einem PAL-Projekt auf 00:00:48:13 verschoben.

Sie können das Auswahl-Werkzeug auch über dem Timecode-Wert positionieren und nach links oder nach rechts ziehen. Je weiter Sie ziehen, desto schneller ändert sich der Timecode.

Ausrichten zum Zuschneiden von Kanten und Marken

❖ Ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit bei gedrückter Umschalttaste in ein Schnittfenster.

Vergrößern oder Verkleinern einer Sequenz in der Zeitleiste

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie zum Vergrößern das Zoom-Werkzeug , und klicken Sie, oder ziehen Sie eine Rahmenauswahl um den zu vergrößernden Teil der Sequenz. Klicken Sie zum Verkleinern auf das Zoom-Werkzeug , und klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS) auf einen Bereich in einem Schnittfenster.
- Ziehen Sie zum Vergrößern den Zoom-Regler nach rechts, oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Vergrößern“ . Ziehen Sie zum Verkleinern den Zoom-Regler nach links, oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Verkleinern“ .
- Ziehen Sie zum Vergrößern die Enden des Anzeigebereichs näher zusammen. Ziehen Sie die Enden zum Verkleinern weiter auseinander.
- (Nur lateinische und russische Tastaturen) Drücken Sie die Taste mit dem umgekehrten Schrägstrich (\), um die Ansicht so zu verkleinern, dass die gesamte Sequenz in einem Schnittfenster angezeigt wird. Um die Darstellung vor dem Drücken der Taste mit dem umgekehrten Schrägstrich wieder herzustellen, drücken Sie diese Taste erneut.

Bildlauf durch eine Sequenz in einem Schnittfenster

❖ Drücken Sie bei einem aktivem Schnittfenster die Nach-oben-Taste, um sich nach links zu bewegen, und die Nach-unten-Taste, um sich nach rechts zu bewegen. Die Sequenz wird um die Anzahl der sichtbaren Frames nach links oder rechts verschoben.

Arbeiten mit Spuren

In den Video- und Audiospuren eines Schnittfensters arrangieren Sie Clips, bearbeiten diese und fügen Spezialeffekte hinzu. Sie können bei Bedarf Spuren hinzufügen oder entfernen, sie umbenennen und festlegen, welche Spuren von einem Verfahren beeinflusst werden.

Verwandte Themen

„Fixierte Effekte“ auf Seite 299

Hinzufügen von Spuren

Neue Videospuren werden oberhalb der bereits vorhandenen Videospuren angezeigt, und neue Audiospuren erscheinen unterhalb der bereits vorhandenen Audiospuren. Durch das Löschen einer Spur werden zwar alle Clips in der Spur gelöscht, die Originalclips im Projektfenster bleiben jedoch erhalten.

Hinweis: *Sie können beliebig viele Spuren hinzufügen. Die einzige Beschränkung ist durch die Systemressourcen gegeben.*

1 Wählen Sie bei einem aktivem Schnittfenster die Option „Sequenz“ > „Spuren hinzufügen“.

2 Führen Sie im Dialogfeld „Spuren hinzufügen“ einen der folgenden Schritte aus:

- Um Spuren hinzuzufügen, geben Sie die gewünschte Spuranzahl in das Feld „Hinzufügen“ für Video-, Audio- und Audio-Submix-Spuren ein.
- Um die Position hinzugefügter Spuren anzugeben, wählen Sie für jeden hinzugefügten Spurtyp eine Option aus dem Menü „Platzierung“ aus.

- Um den Typ der hinzuzufügenden Audio- oder Audio-Submix-Spuren anzugeben, wählen Sie für Audio- und Audio-Submix-Spuren eine Option aus dem Menü „Spurtyp“ aus. (Weitere Informationen zu Audiokanaltypen finden Sie unter „Audiospuren in einer Sequenz“ auf Seite 222.)

3 Klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: *In eine Audiospur können nur Audioclips eingefügt werden, die den passenden Kanaltyp aufweisen: Mono, Stereo oder 5.1. Wenn Sie nicht sicher sind, welchen Audiokanal Ihre Clips verwenden, wählen Sie den Clip im Projektfenster aus und lesen die zugehörigen Informationen im Vorschaubereich.*

Das Hinzufügen von Spuren funktioniert genauso wie das Hinzufügen von Clips zu einer Sequenz. Siehe „Hinzufügen einer Spur beim Einfügen eines Clips“ auf Seite 183.

Löschen von Spuren

Sie können einzelne oder mehrere Video- bzw. Audiospuren gleichzeitig löschen.

1 Wählen Sie bei einem aktivem Schnittfenster die Option „Sequenz“ > „Spuren löschen“.

2 Aktivieren Sie im Dialogfeld „Spuren löschen“ das Kästchen für alle zu löschenden Spurtypen.

3 Geben Sie für jeden aktivierten Typ im Einblendmenü an, welche Spuren gelöscht werden sollen.

Umbenennen von Spuren

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter STRG-Taste (Mac OS) auf den Spurnamen, und wählen Sie die Option „Umbenennen“.

2 Geben Sie einen neuen Spurnamen ein, und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) oder die Return-Taste (Mac OS).

Festlegen der zu ändernden Spuren mit der Synchronisationssperre

Sie können festlegen, für welche Spuren das Einfügen oder das Löschen und Lücke schließen gilt, indem Sie die Synchronisationssperre für diese Spuren aktivieren. Spuren, die einen Clip enthalten, der Teil des Vorgangs ist, verschieben sich auch unabhängig vom Synchronisationssperren-Status; andere Spuren verschieben ihren Clipinhalt nur, wenn die Synchronisationssperre aktiviert ist. Bei einem Einfügevorgang beispielsweise, bei dem Sie alle Clips rechts von Video 1 und Audio 1 nach rechts verschieben möchten, während die Clips von Audio 2 an ihrer Position bleiben, aktivieren Sie die Synchronisationssperre für Video 1 und Audio 1.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Synchronisationssperre für ausgewählte Spuren zu aktivieren, klicken Sie im Header der Video- und Audiospuren, für die die Einstellung gelten soll, auf das Kontrollkästchen „Synchronisationssperre aktivieren/deaktivieren“.
- Um die Synchronisationssperre für alle Spuren eines bestimmten Typs (Video oder Audio) zu aktivieren, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie auf das Kontrollkästchen „Synchronisationssperre aktivieren/deaktivieren“ im Header einer Spur dieses Typs klicken.

Daraufhin wird das Symbol der Synchronisationssperre im Kästchen angezeigt, und die Synchronisationssperre ist für diese Spuren aktiviert.

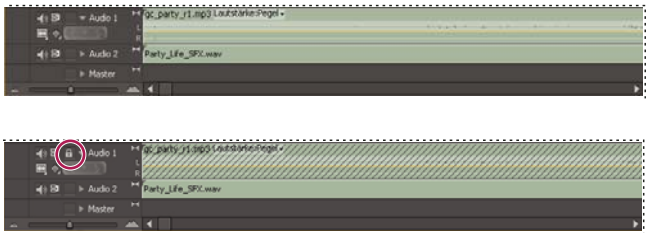
Hinweis: *Um die Synchronisationssperre für eine oder mehrere Spuren zu deaktivieren, klicken Sie (ggf. mit gedrückter Umschalttaste) erneut auf das Kontrollkästchen „Synchronisationssperre aktivieren/deaktivieren“, um das Synchronisationssperre-Symbol zu entfernen.*

Verhindern von Änderungen mit der Spursperre

Durch das Schützen einer ganzen Spur können Sie verhindern, dass die Clips auf dieser Spur geändert werden, während Sie an anderen Teilen der Sequenz arbeiten. In einem Schnittfenster wird über einer geschützten Spur ein Muster aus Schrägstrichen angezeigt. Zwar können Clips in einer geschützten Spur nicht geändert werden, beim Anzeigen einer Vorschau oder beim Exportieren der Sequenz werden sie jedoch eingeschlossen. Sollen sowohl eine Videospur als auch die dazugehörige Audiospur geschützt werden, müssen Sie beide Spuren getrennt schützen. Wenn Sie die Zielspur schützen, fungiert diese nicht mehr als Ziel. Originalclips können daher erst wieder der Spur hinzugefügt werden, nachdem Sie den Schutz aufgehoben und die Spur wieder als Ziel definiert haben.

Sie können eine Spur schützen, um zu verhindern, dass sie beim Durchführen von Einfügungen verschoben wird.

- Klicken Sie in das Kontrollkästchen „Spursperre aktivieren/deaktivieren“, um das Schlosssymbol neben dem Spurnamen anzuzeigen.



Eine ungeschützte Spur (oben) und eine geschützte Spur (unten)

Ausschließen von Spuren von einer Sequenz

Sie können Video- oder Audio-Clips in einer beliebigen Spur von Vorschau- oder Exportvorgängen ausschließen. Clips in ausgeschlossenen Videospuren werden im Programmmonitor und in den Ausgabedateien als schwarzes Video angezeigt. Clips in ausgeschlossenen Audiospuren werden nicht auf Audiomixern, Lautsprechern oder in Ausgabedateien ausgegeben.

- Klicken Sie zum Ausblenden auf das Augesymbol (für Videospuren) oder das Lautsprechersymbol (für Audiospuren) am linken Rand der jeweiligen Spur. (Bei beiden Symbolen handelt es sich um einen Umschalter. Klicken Sie erneut auf das entsprechende Feld, um das Symbol einzublenden und die Spur einzuschließen.)

Hinweis: *Wenn Sie sämtliche Spuren ausschließen möchten, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf das Augensymbol (für Videospuren) oder das Lautsprechersymbol (für Audiospuren). Hierdurch werden alle Spuren des gleichen Typs ausgeschlossen. (Bei beiden Symbolen handelt es sich um einen Umschalter. Klicken Sie erneut bei gedrückter Umschalttaste auf das entsprechende Feld, um alle Symbole einzublenden und die Spuren einzuschließen.)*

Festlegen der Spuranzeige

Sie können die Spuren in einem Schnittfenster auf mehrere Arten anpassen. Sie können Spuren erweitern oder minimieren oder Steuerelemente für Spuren ausblenden. Unter Auswahl mehrerer Anzeigeoptionen können Sie steuern, wie Video- und Audioclips in einer Spur angezeigt werden. Außerdem können Sie die Größe des Header-Bereichs ändern und die Grenze zwischen Video- und Audiospuren verschieben, um mehr Spuren des jeweiligen Typs anzuzeigen.

Erweitern einer Spur und Ändern der Spurgröße

Sie können jede Spur auffalten, um spezielle Steuerelemente anzuzeigen. Vergrößern Sie die Höhe einer Spur, um Symbole und Keyframes besser zu sehen oder größere Ansichten von Videospur-Minaturbildern und Audiospur-Wellenformen anzuzeigen.

1 Klicken Sie zu Auf- oder Zusammenfalten einer Spur auf das Dreieck links neben dem Spurnamen.

2 Wenn Sie die Größe der Spur ändern möchten, positionieren Sie den Mauszeiger im Spurheaderbereich zwischen zwei Spuren, so dass das Symbol für die Höhenanpassung angezeigt wird. Ziehen Sie dann nach oben oder unten, um die Größe der darunter (für Video) bzw. darüber liegenden Spur (für Audio) zu ändern.

Zusammengefaltete Spuren werden immer mit der gleichen Höhe angezeigt. Ihre Größe kann nicht geändert werden.

Sie können eine Audiospur auffalten, um die Audioüberblendungslinie für einzelne Clips in der betreffenden Spur oder für die gesamte Audiospur zu verwenden.

Einstellen der Darstellungsart der Videospur

1 Erweitern Sie die Spur, indem Sie auf das Dreieck neben dem Spurnamen klicken.

2 Klicken Sie links unten neben dem Spurnamen auf „Anzeigestil festlegen“ und wählen Sie eine Option aus dem Menü aus:

Nur Anfang anzeigen Zeigt in der erweiterten Spur eine Miniaturansicht am Anfang des Clips an.

Frames einblenden Zeigt Miniaturbilder während der gesamten Dauer der Clips in der aufgefalteten Spur an. Die Anzahl der Miniaturframes entspricht den in der Zeitleiste angezeigten Zeiteinheiten.

Nur Namen einblenden Zeigt den Namen der Clips in der aufgefalteten Spur ohne Miniaturbilder an.

Anfang und Ende einblenden Zeigt in der erweiterten Spur eine Miniaturansicht am Anfang und am Ende des Clips an.

Einstellen der standardmäßigen Keyframe-Anzeige von Videospuren

Sie können bestimmen, ob neue Videospuren standardmäßig alle Keyframes einblenden, alle Keyframes ausblenden oder Deckkraftregler einblenden sollen, wenn sie erstellt werden.

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Windows) bzw. „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Mac OS).

2 Wählen Sie im Dropdown-Menü „Neue Schnittfenster-Videospuren“ die gewünschte Option aus.

3 Klicken Sie auf „OK“.

Einstellen der standardmäßigen Keyframe-Anzeige von Audiospuren

Sie können festlegen ob neue Audiospuren bei ihrer Erstellung standardmäßig alle Keyframes ausblenden oder Clip-Keyframes, Clipumfang, Spur-Keyframes oder Spurumfang einblenden sollen.

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Mac OS).

2 Wählen Sie im Dropdown-Menü „Neue Schnittfenster-Audiospuren“ die gewünschte Option aus.

3 Klicken Sie auf „OK“.

Einstellen der Darstellungsart einer Audiospur

1 Erweitern Sie die Spur, indem Sie auf das Dreieck neben dem Spurnamen klicken.

2 Klicken Sie auf „Anzeigestil festlegen“ und wählen Sie eine Option aus dem Menü:

Wellenform einblenden Bei dieser Option werden Audio-Wellenformen in Clips angezeigt.

Nur Namen einblenden Zeigt den Namen des Audioclips ohne Wellenformen an.

Hinweis: *Weitere Informationen zum Anzeigen und Anpassen von Keyframes in Video- und Audiospuren finden Sie unter „Anzeigen von Keyframes und Diagrammen“ auf Seite 445.*

Ändern der Größe des Spuranfangs

❖ Positionieren Sie den Mauszeiger über dem rechten Rand des *Spurheaders* (in dem die Spurnamen angezeigt werden), um das Symbol für die Größenänderung einzublenden. Ziehen Sie anschließend den rechten Rand an die gewünschte Position.

Die Symbole oben im Spurheader bestimmen die Mindestbreite. Die maximale Breite beträgt ungefähr das Doppelte der Mindestbreite.

Anpassen des sichtbaren Bereichs von Video- und Audiospuren

1 Positionieren Sie den Mauszeiger entweder im Spurheaderbereich links oder zwischen den Bildlaufleisten rechts zwischen den Spuren Video 1 und Audio 1.

2 Wenn das Symbol zur Höhenanpassung angezeigt wird, ziehen Sie mit der Maus nach oben oder unten.

Erstellen einer Sequenz

In den meisten Fällen kann eine Sequenz einfach durch Verwendung einer der Vorgaben gestartet werden, die im Dialogfeld „Neue Sequenz“ zur Verfügung stehen. Die Vorgaben in Adobe Premiere Pro umfassen gängige Sequenztypen. Sie können die Bearbeitungsqualität erhalten, indem Sie die Vorgabe verwenden, die den Spezifikationen der ursprünglichen Assets entspricht. Wenn Sie z. B. vor allem Filmmaterial im DV-Format bearbeiten, sollten Sie eine DV-Vorgabe verwenden. Wenn Sie für die Ausgabe eine niedrige Qualität festlegen müssen (falls das Video z. B. über Internet zur Verfügung gestellt werden soll), sollten Sie anstelle der Sequenzeinstellungen später die Exporteinstellungen ändern.

Wenn Ihr Computer über eine Aufnahmekarte verfügt, die mit Adobe Premiere Pro kompatibel ist, werden die optimierten Vorgaben der Karte in der Regel in der Liste „Verfügbare Vorgaben“ angezeigt.

Bei der Erstellung der Sequenz müssen die Sequenzeinstellungen korrekt sein. Wenn eine Sequenz angelegt wird, sind einige Sequenzeinstellungen gesperrt, z. B. die Timebase-Einstellungen. Dies schützt vor unerwünschten Inkonsistenzen, die beim späteren Ändern von Sequenzeinstellungen entstehen können.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Sequenz“.
- Klicken Sie im Projektfenster auf „Neues Objekt“ . Wählen Sie anschließend „Sequenz“.

2 Wählen Sie auf der Registerkarte „Sequenzvorgaben“ eine Vorgabe aus der Liste „Verfügbare Vorgaben“ aus.

3 Geben Sie den Namen der Sequenz ein und klicken Sie auf „OK“.

Sequenzvorgaben und -einstellungen

Alle Sequenzeinstellungen finden auf die gesamte Sequenz Anwendung. Die meisten der Einstellungen können nicht mehr geändert werden, nachdem eine Sequenz erstellt wurde.

Wenn Sie eine neue Sequenz erstellen, können Sie entweder aus den standardmäßigen Sequenzvorgaben auswählen oder eine Gruppe von Einstellungen Ihren Anforderungen entsprechend anpassen und diese Gruppe als benutzerdefinierte Sequenzeinstellungsvorgabe speichern. Wenn Sie vollständige Kontrolle über nahezu alle Parameter der Sequenz haben möchten, müssen Sie eine neue Sequenz starten und deren Einstellungen entsprechend anpassen.

Wenn Sie mit der Arbeit in einer Sequenz bereits begonnen haben, können Sie die Sequenzeinstellungen anzeigen, jedoch nur einige davon ändern. Wählen Sie „Sequenz“ > „Projekteinstellungen“, um die Einstellungen anzuzeigen, die Sie ändern können.

Beim Erstellen einer neuen Sequenz wird das Dialogfeld „Neue Sequenz“ geöffnet. Das Dialogfeld „Neue Sequenz“ weist die folgenden drei Registerkarten mit jeweils verschiedenen Einstellungen auf: Sequenzvorgaben, Allgemein, Spuren.

Verwandte Themen

„Vorschau auf einem Fernsehbildschirm über Videokarte“ auf Seite 213

Sequenzvorgaben Optionen

Verfügbare Vorgaben sind Gruppen von Sequenzeinstellungen. In Adobe Premiere Pro sind verschiedene Kategorien an Sequenzeinstellungsvorgaben bereits installiert: AVC-I, DV-24p, DV-NTSC (nordamerikanische Norm), DV-PAL (europäische Norm), DVCPRO50, DVCPROHD, HDV, Mobilgeräte, XDCAM EX und XDCAM HD. Diese Vorgaben enthalten die korrekten Einstellungen für die gängigsten Arten von Sequenzen. Die Kategorien AVC-I, DVCPRO50 und DVCPROHD der Sequenzeinstellungsvorgaben sind für die Bearbeitung von AVC-I- oder DVCPRO-Material vorgesehen, das mithilfe einer Panasonic P2-Videokamera in MXF-Dateien aufgenommen wurde. Verwenden Sie für im Panasonic P2-Format aufgenommenes DV25-Material eine Voreinstellung für DV-NTSC oder DV-PAL, je nach Fernsehstandard des Filmmaterials.

Weitere Informationen zu internationalen TV-Standards finden Sie in der Hilfe unter lynda.com Digitale Video-Principals - Videostandards

Verwandte Themen

lynda.com Digitale Videoprincipals: Videostandards

Allgemeine Einstellungen

Die Einstellungen auf der Registerkarte „Allgemein“ des Dialogfelds „Neue Sequenz“ steuern die grundlegenden Merkmale der Sequenz.

Wählen Sie die allgemeinen Einstellungen entsprechend den Spezifikationen des für das Projekt gewünschten Ausgabetyps. Wenn beispielsweise die Zielausgabe DV NTSC ist, müssen Sie den DV NTSC-Bearbeitungsmodus verwenden. Eine willkürliche Änderung dieser Einstellungen führt häufig zu einer verminderten Qualität.

Bearbeitungsmodus Dieser legt folgende Merkmale fest:

- Das Videoformat für Vorschaudateien und Wiedergabe
- Die verfügbaren Timebases
- Die im Videoeinstellungsfenster angezeigten Komprimierungsmethoden
- Die verfügbaren Anzeigeformate

Wählen Sie einen Bearbeitungsmodus, der am besten mit den Spezifikationen Ihres Zielformat, Ihrer Vorschauanzeige oder Aufnahmekarte übereinstimmt.

Beachten Sie, dass durch den Bearbeitungsmodus nicht das Format Ihres späteren Films bestimmt wird. Die Ausgabeeinstellungen geben Sie an, wenn Sie den Export durchführen.

Im Desktop-Bearbeitungsmodus können Sie alle anderen Sequenzeinstellungen anpassen.

DV-Videodaten und DV-Audiodaten verwenden standardisierte Einstellungen, die automatisch festgelegt werden, wenn Sie einen DV-Bearbeitungsmodus auswählen. Wenn Sie in einem DV-Bearbeitungsmodus arbeiten, sollten Sie die Einstellungen „Timebase", „Framegröße", „Pixel-Seitenverhältnis", „Halbbilder" und „Samplerate" nicht ändern.

Hinweis: *(Nur Windows) Um auf den unkomprimierten UYVY 422-8-Bit-Codec oder den V210 10-Bit-YUV-Codec zuzugreifen, wählen Sie als Bearbeitungsmodus „Desktop" aus.*

Timebase Gibt die Zeiteinteilungen an, die in Adobe Premiere Pro zur Berechnung der einzelnen Schnittpunkte verwendet werden. Im Allgemeinen wählen Sie 24 für die Bearbeitung von Kinofilmen, 25 für PAL- (europäische Norm) und SECAM-Videos und 29,97 für NTSC-Videos (nordamerikanische Norm. Die Timebase ist nicht zu verwechseln mit der *Framerate* von aus Sequenzen abgespielten oder exportierten Videos, obgleich die beiden Werte oft übereinstimmen. Die für die Timebase angezeigten Optionen variieren je nach ausgewähltem Bearbeitungsmodus.

Wiedergabeeinstellungen Informationen zu Wiedergabeeinstellungen finden Sie unter „Vorschau auf einem Fernsehgerät mit Camcorder oder Videosystem" auf Seite 214.

Framegröße Gibt die Maße (in Pixeln) für Frames an, wenn Sie Sequenzen abspielen. In den meisten Fällen sollten Sie die Framegröße für das Projekt auf die Framegröße der Quelldateien abstimmen. Ändern Sie die Framegröße nicht, um eine zu geringe Wiedergabegeschwindigkeit zu kompensieren. Passen Sie stattdessen die Wiedergabeauflösung an, indem Sie im Menü des Projektfensters eine andere Qualitätseinstellung auswählen. Sie können alternativ auch die Framegröße der endgültigen Ausgabe anpassen, indem Sie die Exporteinstellungen ändern.

Pixel-Seitenverhältnis Legt das Seitenverhältnis für einzelne Pixel fest. Wählen Sie für analoge Videodaten, gescannte Bilder und am Computer generierte Grafiken Quadratpixel aus oder geben Sie das von der Quelle verwendete Format an. Wenn Sie ein anderes Pixel-Seitenverhältnis als das des Videos verwenden, wird das Video häufig verzerrt abgespielt und gerendert.

Halbbilder Gibt die Halbbildreihenfolge an, d. h. welches Halbbild eines Frames zuerst gezeichnet wird. Wenn Sie mit Videovollbildern arbeiten, wählen Sie die Option „Keine Halbbilder (Progressive Scan). Zahlreiche Aufnahmekarten erfassen Halbbilder unabhängig davon, ob das Quellfilmmaterial mit progressivem Scan aufgenommen wurde. (Siehe „Interlaced-Video, Non-Interlaced-Video und progressives Scannen" auf Seite 321)

Anzeigeformat (Video) Adobe Premiere Pro kann eine Vielzahl von Timecode-Formaten anzeigen. Sie können den Projekt-Timecode in einem Filmformat anzeigen, z. B. wenn Sie aus einem Film erfasstes Filmmaterial bearbeiten. Wenn die Assets aus einem Animationsprogramm stammen, können Sie den Timecode als einfache Framenummern anzeigen. Wenn Sie die Option „Anzeigeformat" ändern, wird die Framerate von Clips und Sequenzen dadurch nicht geändert, lediglich die Anzeige der dazugehörigen Timecodes. Die Optionen für die Zeitanzeige entsprechen den Standards für die Bearbeitung von Videos und Kinofilmen. Für Frames- und Fuß + Frames-Timecodes können Sie die Startframenummer ändern und an die Zeiterfassungsmethode eines anderen, von Ihnen verwendeten Bearbeitungssystems anpassen.

Die im Feld „Anzeigeformat" aufgeführten Optionen beruhen auf der Auswahl, die Sie unter „Bearbeitungsmodus" getroffen haben. Je nach ausgewähltem Bearbeitungsmodus stehen die folgenden Optionen für das Anzeigeformat zur Verfügung:

- **30-fps-Drop-Frame-Timecode** Gibt die Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames an, wobei die Einheiten durch Semikolons getrennt sind. Bei Drop-Frame-Timecode wird von einer Framerate von 30 Frames pro Sekunde (fps) ausgegangen, einige Nummern werden jedoch übersprungen. Um die tatsächliche NTSC-Framerate von 29,97 fps zu realisieren, werden durch den Drop-Frame-Timecode pro Minute mit Ausnahme jeder zehnten Minute zwei Framenummern übersprungen (*drop*). Verwenden Sie diese Option für die Ausgabe auf NTSC-Videoband.

Drop-Frame-Timecode mit 30 fps, angezeigt durch Semikola

• **30-fps-Non-Drop-Frame-Timecode** Gibt die Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames an, wobei die Einheiten durch Doppelpunkte getrennt sind. Es wird von einer Rate von 30 fps ausgegangen und es werden keine Framenummern ausgelassen. Verwenden Sie dieses Format für die Ausgabe auf Computerbildschirmen über das Web oder CD-ROM.

Durch Doppelpunkte getrennter 30-fps-Non-Drop-Frame-Timecode

• **24-fps-Timecode:** Gibt die Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames an, wobei die Einheiten durch Doppelpunkte getrennt sind. Wird für 24p-Filmmaterial und zur Ausgabe in 24-fps-Formate für die Verbreitung auf Film und DVD verwendet.

24-fps-Timecode mit „23“ als höchstmögliche Framezahl vor der nächsten Sekunde

• **25-fps-Timecode:** Gibt die Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames an, wobei die Einheiten durch Doppelpunkte getrennt sind. Verwenden Sie diese Option für die Ausgabe auf PAL-Videoband.

25-fps-Timecode mit „24“ als höchstmögliche Framezahl vor der nächsten Sekunde

• **Fuß + Frames 16mm** Gibt die Zeit in Fuß und Frames an, ausgehend von einer 16-mm-Film-Framerate: 40 Frames pro Fuß. Verwenden Sie diese Einstellung zur Ausgabe auf 16-mm-Film.

16-mm-Timecode mit Fuß und Frames, wobei „39“ als höchstmögliche Framezahl vor der nächsten Sekunde angezeigt wird

• **Fuß + Frames 35mm** Gibt die Zeit in Fuß und Frames an, ausgehend von einer 35-mm-Film-Framerate: 16 Frames pro Fuß. Verwenden Sie diese Einstellung zur Ausgabe auf 35-mm-Film.

35-mm-Timecode mit Fuß und Frames, wobei „15“ als höchstmögliche Framezahl vor der nächsten Sekunde angezeigt wird

• **Frames** Gibt die Zeit nur als Framezählung an. Es werden keine Messungen als Zeit oder räumliche Länge angegeben. Verwenden Sie diese Einstellung für die Ausgabe aufeinander folgender Standbilder, wie z. B. bei einer Animation oder einem DPX-Filmeditor.

Mit dem Frame-Timecode wird einfach jeder Frame der Reihe nach nummeriert.

***Hinweis:** Verwenden Sie bei der Bearbeitung von NTSC-Videoassets einen Drop-Frame-Timecode mit 30 fps. Dieses Format stimmt mit dem Timecode von NTSC-Videomaterial überein und zeigt die Dauer am genauesten an.*

Samplerate (Audio) Höhere Raten bieten normalerweise eine bessere Audioqualität bei der Wiedergabe von Audioclips in Sequenzen, nehmen aber auch mehr Festplattenspeicher und Verarbeitungszeit in Anspruch. *Erneutes Sampling* oder das Einstellen einer anderen Rate als im Originalaudioclip verlängert ebenfalls die Verarbeitungsdauer und beeinträchtigt die Qualität. Zeichnen Sie Audiodaten mit einer Samplerate hoher Qualität auf und erfassen Sie die Audiodaten mit der bei der Aufzeichnung verwendeten Rate.

Anzeigeformat (Audio) Legt fest, ob die Audiozeit in Audio-Samples oder Millisekunden angezeigt wird. Das Anzeigeformat wird verwendet, wenn die Option zum Anzeigen von Audio-Zeiteinheiten im Quellmonitor oder im Programmmonitor ausgewählt ist. (Standardmäßig wird die Zeit in Frames angegeben, aber sie kann auch in Audioeinheiten angezeigt werden, damit Sie den Audioclip auf Sampleebene exakt bearbeiten können.)

Videovorschaueinstellungen Die Videovorschaueinstellungen legen das Dateiformat, den Kompressor und die Farbtiefe fest, die Adobe Premiere Pro für Vorschaudateien und die Wiedergabe von Clips und Sequenzen verwendet.

- **Vorschaudateiformat** Wählen Sie ein Dateiformat, das eine Vorschau in der bestmöglichen Qualität zulässt, jedoch gleichzeitig die Rendering-Zeit und die Dateigröße auf die Kapazität des Systems abstimmt. Für bestimmte Bearbeitungsmodi ist nur ein Dateiformat verfügbar.

- **Codec** Gibt den Codec an, der für die Erstellung der Vorschaudateien für die Sequenz verwendet wird.

(Nur Windows) Der Uncompressed UYVY 422 8-Bit-Codec und der V210 10-Bit YUV-Codec entsprechen den Spezifikationen für SD-SDI-Video bzw. HD-SDI-Video. Wählen Sie eines davon aus, wenn Sie eines dieser Formate überwachen oder ausgeben möchten. Wählen Sie für den Zugriff auf eines dieser Formate zuerst den Desktop-Bearbeitungsmodus aus.

Hinweis: *Wenn Sie einen Clip verwenden, ohne Effekte anzuwenden oder die Frame- bzw. Zeiteigenschaften zu ändern, nutzt Adobe Premiere Pro den Originalcodec des Clips für die Wiedergabe. Wenn Sie Änderungen vornehmen, die eine Neuberechnung der einzelnen Frames erfordern, wird der hier ausgewählte Codec verwendet.*

- **Maximale Bittiefe** Mit dieser Option wird die Farb-Bittiefe für die Verwendung in als Videos abgespielten Sequenzen erhöht (bis zu 32 bpc). Diese Einstellung ist häufig nicht verfügbar, wenn der ausgewählte Kompressor nur eine Option für die Bittiefe bietet. Sie können auch eine 8-Bit-Palette (256 Farben) angeben, wenn Sie eine Sequenz für 8-bpc-Farbwiedergabe vorbereiten, z. B. wenn Sie den Desktop-Bearbeitungsmodus für das Internet oder eine Präsentationssoftware verwenden. Wählen Sie „Maximale Bittiefe“ aus, wenn das Projekt Assets mit einer hohen Bittiefe enthält, die in Programmen wie Adobe Photoshop oder mit HD-Camcordern erstellt wurden.
Adobe Premiere Pro verwendet dann beim Verarbeiten von Effekten bzw. beim Erstellen von Vorschaudateien alle Farbinformationen in diesen Assets.

- **Maximale Render-Qualität** Sorgt bei der Skalierung von großen auf kleinere Formate oder bei der Skalierung von HD-Formaten auf Standardformate für scharfe Details. Die Option „Maximale Render-Qualität“ optimiert die Qualität von Bewegungen in gerenderten Clips und Sequenzen. Häufig werden bewegte Assets bei Auswahl dieser Option schärfer gerendert.

Bei maximaler Qualität nimmt das Rendern mehr Zeit und Arbeitsspeicher in Anspruch als bei der Standardqualität. Wählen Sie diese Option daher nur auf Systemen mit genügend Arbeitsspeicher aus. Die Option „Maximale Render-Qualität“ wird für Systeme mit dem minimal erforderlichen Arbeitsspeicher nicht empfohlen.

Bei maximaler Render-Qualität kann die Qualität von stark komprimierten Bildformaten oder Bildformaten mit Komprimierungs-Artefakten aufgrund der Scharfzeichnung abnehmen.

Hinweis: *Um bei maximaler Render-Qualität ein optimales Ergebnis zu erzielen, sollten Sie in den Voreinstellungen aus dem Menü „Optimieren Sie das Rendering für“ die Option „Speicher“ auswählen. Weitere Informationen finden Sie unter* *„Optimieren des Renderings für verfügbaren Arbeitsspeicher“ auf Seite 53.*

Vorgabe speichern Öffnet das Dialogfeld „Einstellungen speichern“, in dem Sie die Sequenzeinstellungen benennen, beschreiben und speichern können.

Sie sollten die Sequenzeinstellungen auch dann speichern und ihnen einen Namen zuweisen, wenn Sie sie nur für ein Projekt verwenden möchten. Beim Speichern der Einstellungen wird eine Sicherungskopie der Einstellungen gespeichert, zu der Sie zurückkehren können, wenn die aktuellen Sequenzeinstellungen versehentlich geändert werden.

Spureinstellungen

Die Standardsequenz steuert die Anzahl der Videospuren und die Anzahl sowie die Art der Audiospuren für neu erstellte Sequenzen.

Master Legt den Standardkanaltyp für die Masterspur in neuen Sequenzen als „Mono", „Stereo„ oder „5.1 Surround" fest.

Hinweis: *Wenn Sie nicht verfügbare Sequenzeinstellungen ändern möchten, können Sie eine Sequenz mit den gewünschten Einstellungen erstellen. Verschieben Sie anschließend den Inhalt der aktuellen Sequenz in diese.*

Erstellen einer benutzerdefinierten Sequenzvorgabe

Zur Anpassung der meisten Sequenzeinstellungen müssen Sie eine neue Sequenz beginnen, eine vorhandene Vorgabe auswählen und diese ändern.

1 Wählen Sie „Datei" > „Neu" > „Sequenz" oder klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche „Neues Objekt" , und wählen Sie „Sequenz".

2 Wählen Sie im Dialogfeld „Neue Sequenz" auf der Registerkarte „Sequenzvorgaben" die Vorgabe aus, die dem Videomaterial oder den Anforderungen der Aufnahmekarte am besten entspricht.

3 Ändern Sie die Einstellungen unter den Registerkarten „Allgemein" oder „Spuren" entsprechend Ihrer Anforderungen an das Projekt.

4 Klicken Sie auf „Vorgabe speichern".

5 Geben Sie einen Namen und ggf. eine Beschreibung der Vorgabe ein. Klicken Sie dann auf „OK".

Ändern der Sequenzeinstellungen

Sie können einige Einstellungen einer vorhandenen Sequenz ändern. Je nach ausgewähltem Bearbeitungsmodus sind einige Einstellungen festgelegt.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Sequenz" > „Sequenzeinstellungen".
- Klicken Sie im Projektfenster mit der rechten Maustaste auf eine Sequenz und wählen Sie „Sequenzeinstellungen".

2 Wählen Sie auf der Registerkarte „Allgemein" die gewünschte Einstellung aus. Weitere Informationen finden Sie unter „Sequenzvorgaben und -einstellungen" auf Seite 154.

Verwandte Themen

„Sequenzvorgaben und -einstellungen" auf Seite 154

Starten einer Breitbildsequenz

Sie können Breitbildmaterial bearbeiten, das in DV-, HDV- oder HD-Formaten aufgenommen wurde. Um Breitbilddaten korrekt anzeigen und wiedergeben zu können, müssen Sie die Sequenzeinstellungen entsprechend für Breitbilddaten anpassen.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie auf dem Willkommenbildschirm die Option „Neues Projekt" aus.

- Wählen Sie die Option „Datei“ > „Neu“ > „Projekt“ aus.

2 Klicken Sie im Dialogfeld „Neues Projekt“ auf „OK“.

3 Wählen Sie im Dialogfeld „Neue Sequenz“ die Registerkarte „Sequenzvorgaben“.

4 Wählen Sie eine Voreinstellung, die Ihrem Filmmaterial entspricht. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie für DV-Material eine der DV-NTSC- oder DV-PAL-Vorgaben aus, deren Name den Begriff „Breitbild“ (Widescreen) enthält. Die Vorgaben verwenden horizontale Pixel (mit Pixel-Seitenverhältnissen von 1,2 für NTSC und 1,422 für PAL).
- Wählen Sie für ein HDV-Projekt eine HDV-Vorgabe mit HD Anamorphic 1080 (Pixel-Seitenverhältnis 1,333) oder Quadratpixel (Pixel-Seitenverhältnis 1,0)
- Wählen Sie für ein HD-Projekt eine der Vorgaben, die der HD-Aufnahmekarte beigefügt sind.

5 Geben Sie unter „Sequenzname“ einen Namen ein und klicken Sie auf „OK“.

Verwandte Themen

„Ändern der Sequenzeinstellungen“ auf Seite 159

Beginnen einer HDV- oder HD-Sequenz

Sie können HDV-Filmmaterial in den Formaten 720p, 1080p und 1080i bearbeiten, HD-Filmmaterial mit 720p oder 1080i. Bei der Erstellung einer neuen Sequenz für diese Formate sollten Sie sicherstellen, dass Sie Vorgaben auswählen, die den Spezifikationen Ihres Quellfilmmaterials entsprechen.

Die in Adobe Premiere Pro enthaltenen DVCPROHD-Vorgaben sind für die Bearbeitung von Material, das mit einem Panasonic P2-Camcorder in MXF-Dateien aufgenommen wurde. Adobe Premiere Pro bietet außerdem Vorgaben für AVCHD, XDCAM HD und XDCAM EX. Zusätzliche HD-Sequenzvorgaben werden normalerweise in Adobe Premiere Pro installiert, wenn eine HD-Aufnahmekarte installiert wird, die Adobe Premiere Pro unterstützt.

Um die beste Wiedergabeleistung zu garantieren, ist es u. U. nützlich, das HD-Filmmaterial zu rendern, sobald Sie es in eine Sequenz einfügen.

1 Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Sequenz“.

Zum Bearbeiten von DVCPROHD 720p-Filmmaterial, das mit 25 fps aufgenommen wurde (z. B. 25pN natives Filmmaterial von PAL-Versionen der Panasonic HVX200-Kamera), wählen Sie die Vorgabe DVCPROHD 720p 50p. Klicken Sie anschließend auf die Registerkarte „Allgemein“. Wählen Sie im Dropdown-Menü „Timebase“ die Option „25,00 Frames/Sekunde“.

Das Dialogfeld „Neue Sequenz“ wird geöffnet, die Registerkarte „Sequenzvorgabe“ ist bereits ausgewählt.

2 Wählen Sie eine Voreinstellung, die Ihrem Filmmaterial entspricht.

3 (Optional) Zum Festlegen der Anzahl der Kanäle in der Master-Audiospur verwenden Sie die Registerkarte „Spuren“. Wählen Sie im Audiofenster im Menü „Master“ eine der folgenden Optionen:

Mono Gibt einen einzigen Monokanal aus.

Stereo Gibt zwei Monokanäle mit intakter Stereo-Tonschwenkung aus.

5.1 Gibt vier Monokanäle mit Tonschwenkung links vorn, rechts vorn, links hinten und rechts hinten aus.

4 Geben Sie einen Speicherort und einen Namen für die Projektdatei ein und klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: *Unter Windows können Sie eine benutzerdefinierte Projektvorgabe erstellen, um die unkomprimierte 10-Bit- oder unkomprimierte 8-Bit-Filmmaterial in einer Vorschau anzuzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter „Erstellen einer Sequenz mit unkomprimierter Videowiedergabe (nur Windows)“ auf Seite 161 in der Hilfe zu Adobe Premiere Pro.*

Verwandte Themen

„High-Definition-Video (HD)“ auf Seite 482

„Ändern der Sequenzeinstellungen“ auf Seite 159

„Exportieren von HD- und HDV-Sequenzen“ auf Seite 503

„In das Panasonic P2-Format exportieren“ auf Seite 499

Erstellen einer Sequenz mit unkomprimierter Videowiedergabe (nur Windows)

Für die hochwertigste Vorschau von Sequenzen auf einer SDI-Karte oder einem an einen externen Monitor angeschlossenen Gerät nutzen Sie bitte eines der unkomprimierten Formate für Vorschaudateien. Unkomprimiertes 8-Bit (4:2:2 YUV) ist besonders geeignet für Projekte, die für die SD-Ausgabe gedacht sind, während unkomprimiertes 10-Bit (4:2:2 YUV) optimal für Projekte ist, die für HD gedacht sind. Außerdem verwendet Adobe Premiere Pro bei unkomprimiertem 10-Bit (4:2:2 YUV) und bei Color-Rendering mit hoher Bittiefe die Farbinformationen in 10-Bit-Assets und führt ein Upsampling der anderen Assets in einer Sequenz durch, um 10-Bit-Vorschaudateien zu erzeugen. Adobe Premiere Pro liefert die optimale Vorschauleistung, wenn diese Vorschaudateiformate auf einem System mit installierter unterstützter SD-SDI- oder HD-SDI-Karte verwendet werden.

Beide *unkomprimierten* Formate führen ein Subsampling von Videodateien bei 4:2:2 YUV durch aber anders als andere für Vorschaudateien verfügbare Formate führen Sie die Videodaten nicht über einen Kompressor aus. Sie werden unkomprimiert genannt, da sie diese zweite Komprimierungsebene nicht hinzufügen und deshalb eine viel höhere Farbtiefe in der Vorschau beibehalten als komprimierte Formate. Als Folge können unkomprimierte Vorschaudateien etwas größer als komprimierte Vorschaudateien sein.

1. Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Sequenz“.
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Neue Sequenz“ die Registerkarte „Allgemein“.
3. Wählen Sie im Menü „Bearbeitungsmodus“ die Option „Desktop“.
4. Wählen Sie im Menü „Timebase“ die gewünschte Framerate wie z. B. 24, 25 oder 29,97 Frames/Sekunde aus.
5. Wählen Sie im Videobereich die gewünschten Einstellungen für Framegröße, Pixel-Seitenverhältnis, Felder und Anzeigeformat. Wählen Sie beispielsweise 1920 x 1080, Quadratpixel (1,0), Keine Halbbilder (Progressive-Scan) und 30-fps-Drop-Frame-Timecode.
6. Wählen Sie im Audiobereich die gewünschten Einstellungen für Samplerate und Anzeigeformat.
7. Wählen Sie im Bereich „Videovorschau“ das geeignete Vorschau-Dateiformat und den Codec für Ihr System aus:

- Für Windows: Format der Vorschaudatei: Microsoft AVI; Codec: Ohne (alternativ „Unkomprimiert UYVY 422 8-Bit“).
- Für Mac OS: Format der Vorschaudatei: QuickTime; Codec: Ohne (alternativ „Unkomprimiert YUV 10-Bit 4:2:2“ oder „Unkomprimiert YUV 8-Bit 4:2:2“).

Je nach vorhandener optionaler Hardware-Aufnahme- oder Wiedergabekarte werden unterschiedliche Dateiformate und Codecs zur Auswahl angezeigt.

8 (Optional) Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Maximale Bittiefe“, falls Ihr System 10-Bit- oder größere Formate unterstützt.

9 (Optional) Falls Sie planen, die unkomprimierte Wiedergabe wieder zu verwenden, klicken Sie auf „Vorgabe speichern“, geben Sie Namen und Beschreibung der Vorgabe ein und klicken Sie auf „OK“.

10 Geben Sie einen Namen für die Sequenz ein und klicken Sie auf „OK“.

Erstellen von Sequenzen für RED-Kamerafilmmaterial (nur mit RED-Plugin)

1 Klicken Sie im Projektfenster auf „Neues Objekt“ .

2 Wählen Sie „Sequenz“.

3 Klicken Sie auf die Registerkarte „Allgemein“.

4 Wählen Sie im Menü „Bearbeitungsmodus“ die Option „RED Cinema“.

5 Wählen Sie im Fenster „Allgemein“ die Optionen, die am besten mit den Spezifikationen Ihrer RED-Kameraressourcen übereinstimmen.

6 Geben Sie unter „Sequenzname“ einen Namen ein, und klicken Sie auf „OK“.

24p-Sequenzen

Über 24p-Filmmaterial und Sequenzen

Filmmaterial, das über einen Camcorder oder durch eine Filmübertragung mit dem ungefähren Wert „24 Non-Interlaced (Progressive) fps“ erstellt wurde, wird als *24p-Filmmaterial* bezeichnet. Dieses Filmmaterial emuliert die Bildqualität und Bewegungsdarstellung von Filmen, da die Framerate 24p sehr nah an der Rate von Kinofilmen liegt und jeder Frame aus *progressiven* Zeilen erstellt wird (und nicht aus Frame-Halbfeldern mit „*Interlacing*“). 24p-Formate sind bei Filmschaffenden mit Digitaltechnik und kleinen Budgets zunehmend beliebt geworden, da das aufgenommene Material hierdurch einen *Kino-Look* erhält.

Wählen Sie zum Erstellen einer 24p-Sequenz in Adobe Premiere Pro eine Voreinstellung für 24p-Sequenzen aus, die dem Format und dem Frame-Seitenverhältnis Ihres Filmmaterials entspricht. Sie können wie gewohnt Dateien importieren und Material erfassen.

Adobe Premiere Pro enthält zwei wechselnde 24p-Pulldown-Schemas: „Frame wiederholen“ und „Frame, interlaced“. Beide Optionen konvertieren 24p-Material so, dass es mit 29,97 fps wiedergegeben wird. Es bestehen jedoch leichte Visualisierungs- und Leistungsunterschiede. Sie können beim Starten einer neuen Sequenz eine dieser Optionen in den Einstellungen „Neue Sequenz“ wählen oder die Änderung in einer bestehenden Sequenz vornehmen.

Es ist möglich, 24p-Filmmaterial in Adobe Premiere Pro zu bearbeiten. Wenn Sie 24p-Filmmaterial in einem Projekt bearbeiten, indem Sie DV-NTSC-Standardvorgaben von Adobe Premiere Pro nutzen, verwendet Adobe Premiere Pro ein 24p-DV-Pulldown-Schema, um das Material in Interlaced-Videodaten mit 23,976 fps für die Wiedergabe auf NTSC-Standardgeräten zu konvertieren. Sie können diese Methode z. B. verwenden, um Ihren Film für das Mastering auf Band oder für das Broadcasting in ein NTSC-Standardformat zu exportieren.

Wenn Sie 24p-Material in einem Projekt basierend auf einer der DV-24p-Vorgaben bearbeiten, deaktiviert Adobe Premiere Pro standardmäßig das 24p-Pulldown-Schema und aktiviert ein Pullup-Schema für die Wiedergabe auf NTSC-Standardgeräten. Auf diese Weise können Sie den Film in einem 24p-Format in eine Datei exportieren. Sie können diese Methode z. B. verwenden, wenn Sie Ihren Film auf eine DVD exportieren möchten, um ihn auf DVD-Playern und Fernsehbildschirmen wiederzugeben, die 24p-Formate unterstützen.

Wenn Sie die Bearbeitung abgeschlossen haben, können Sie Adobe Media Encoder verwenden, um den 24p-Film aus Adobe Premiere Pro in Adobe Encore zu exportieren. Sie können den Film in Encore öffnen, Ihre DVD erstellen und das Projekt anschließend als 24p MPEG-2-Stream mastern und brennen. Die fertige DVD weist auf 480p-fähigen DVD-Playern und Fernsehern (Progressive Scan) keine Interlacing-Fehler auf. Eine andere Möglichkeit besteht darin, das Adobe Premiere Pro-24p-Projekt in ein Format zu exportieren (z. B. Sequenzen mit Standbildern), das für die Übertragung in Filmdaten geeignet ist.

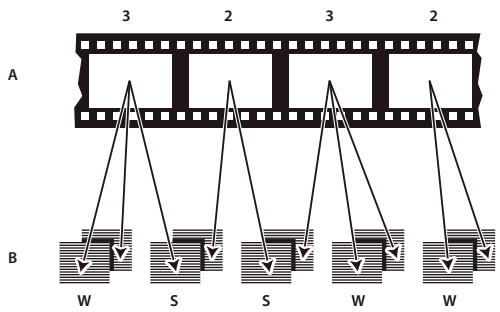
Hinweis: *Adobe Premiere Pro akzeptiert 24p- und 24Pa-Filmmaterial nur von Kameras, die diese Schemas verwenden.*

3:2- und 24Pa-Pulldown

Bei der Übertragung von 24-fps-Film in 29,97-fps-Video wenden Sie ein Verfahren an, das als *3:2-Pulldown* bezeichnet wird. Hierbei werden die Filmframes nach sich wiederholendem 3:2-Muster über die Videohalbbilder verteilt. Der erste Frame des Films wird in Halbbild 1 und 2 des ersten Videoframes kopiert und außerdem in Halbbild 1 des zweiten Videoframes. Der zweite Frame des Films wird dann über die nächsten zwei Halbbilder des Videos verteilt – Halbbild 2 des zweiten Videoframes und Halbbild 1 des dritten Videoframes. Dieses 3:2-Muster wird wiederholt, bis vier Filmframes über fünf Videoframes verteilt wurden, und dann erneut angewendet.

Das Ergebnis des 3:2-Pulldown sind *ganze Frames*, (dargestellt durch W) und *Split-Halbbild-Frames*, (dargestellt durch S). Die drei ganzen Videoframes enthalten zwei Halbbilder aus demselben Filmframe. Die übrigen zwei Split-Halbbild-Frames enthalten einen Videoframe aus zwei verschiedenen Filmframes. Die beiden Split-Halbbild-Frames liegen immer nebeneinander.

Die *Phase* des 3:2-Pulldown bezieht sich auf den Punkt, an dem die beiden Split-Halbbild-Frames in den ersten fünf Frames des Filmmaterials liegen. Die Phase ist das Ergebnis zweier Konvertierungen während des 3:2-Pulldown: 24-fps-Film wird in 30-fps-Video konvertiert, vier Frames in 24-fps-Film werden jeweils über fünf Frames in 30(29,97)-fps-Video verteilt. Der Film wird zunächst um 0,1 % verlangsamt, um die Differenz zwischen 29,97 fps und 30 fps auszugleichen. Dann wird jeder Filmframe nach einem bestimmten Muster wiederholt und mit Videohalbbildern gepaart.



Wenn Sie einen 3:2-Pulldown auf Footage anwenden, wird ein Frame des Films (A) in zwei oder drei Interlaced-Video-Halbbilder separiert (B), die in Videoframes mit jeweils zwei Halbbildern gruppiert werden.

Damit hinzugefügte Effekte perfekt mit der Original-Framerate des Films synchronisiert werden können, müssen Sie den 3:2-Pulldown bei Videomaterial, das ursprünglich auf Film aufgenommen wurde, wieder rückgängig machen. Wenn Sie den 3:2-Pulldown entfernen, wird die Framerate um 1/5 reduziert: von 30 auf 24 fps bzw. von 29,97 auf 23,976 fps. Die Reduzierung der Framerate führt dazu, dass weniger zu ändernde Frames vorhanden sind.

Adobe Premiere Pro unterstützt auch den Panasonic DVX100 24p DV-Kamera-Pulldown, der als *24p Advance (24Pa)* bezeichnet wird. Dieses Format wird von einigen Kameras zur Erfassung von Progressive-Scan-Bildern mit 23,976 fps auf DV-Bändern verwendet.

Weitere Informationen zum 24P-Pulldown-Schema erhalten Sie im Video-Lernprogramm „Digitale Video-Principals: Konvertieren von Video mit 152 fps“ unter lynda.com Digitale Video-Principals: Konvertieren von Video mit 24 fps.

Verwandte Themen

lynda.com Digitale Video-Principals: Konvertieren von Video mit 24 fps

Erstellen einer 24p-Sequenz

1 Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Sequenz“.

2 Wählen Sie aus der Liste „Verfügbare Vorgaben“ auf der Registerkarte „Sequenzvorgaben“ die 24p-Vorgabe aus, die dem Frame-Seitenverhältnis und der Audio-Samplerate des Großteils Ihres Filmmaterials entspricht. 24p-Vorgaben befinden sich in den Ordnern DV-24P, DVCPRO50 > 480i, DVCPROHD > 1080i und DVCPROHD > 720p.

3 Wählen Sie einen Speicherort aus, geben Sie einen für Ihre Sequenz ein und klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: *Wenn Sie 24p-Material aufnehmen, erkennt Adobe Premiere Pro dieses als 24p und verarbeitet die Daten entsprechend, ohne dabei Ihre Sequenzeinstellungen zu berücksichtigen.*

Einstellen von 24p-Wiedergabeoptionen

Wiedergabeeinstellungen werden beim Erstellen einer neuen Sequenz eingestellt.

1 Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Sequenz“.

2 Wählen Sie im Dialogfeld „Neue Sequenz“ die Registerkarte „Allgemein“.

3 Klicken Sie auf „Wiedergabeeinstellungen“.

4 Wählen Sie im Bereich „ 24P-Umwandlungsmethode“ eine der folgenden Optionen aus:

Frame wiederholen (ABBCD) Dupliziert Frames, wenn dies erforderlich ist, um eine reibungslose Wiedergabe mit 29,97 fps zu erzielen. Für diese Option wird ein relativ geringer Anteil der CPU-Ressourcen benötigt.

Frame, interlaced (2:3:3:2) Kombiniert die Frames in einem gemischten Fernseher/Kino-Format, um eine reibungslose Wiedergabe mit 29,97 fps zu erzielen. Diese Option ermöglicht eine einwandfreie Wiedergabe, benötigt jedoch mehr CPU-Ressourcen.

5 Klicken Sie im Dialogfeld „Wiedergabeeinstellungen“ auf „OK“ und im Dialogfeld „Neue Sequenz“ ebenfalls auf „OK“.

Deaktivieren des 24p-Pulldowns zur Simulation der Film-Video-Übertragung

Adobe Premiere Pro verwendet standardmäßig ein 24p-Pulldown-Schema, um 24p-DV-Material mit 29,97 fps in einem Projekt wiederzugeben, das auf einer der NTSC-Voreinstellungen basiert. Sie können das Pulldown-Schema deaktivieren, um Ihrem Film das Aussehen eines auf Video oder Broadcast überspielten Films zu geben (ohne Frame-Interpolation).

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter CTRL-Taste (MAC OS) im Projektfenster auf einen 24p-Clip.

2 Wählen Sie „Filmmaterial interpretieren“.

3 Wählen Sie unter Framerate die Option „24p DV-Pulldown entfernen“ aus.

4 Klicken Sie auf „OK“.

Darüber hinaus können Sie eine beliebige Anzahl von Film-Plug-In-Effekten von Drittanbietern auf die Master-Sequenz anwenden. Mit diesen zusätzlichen Effekten kann eine Konvertierung und somit eine Angleichung an die Fernsehbildfähigkeiten durchgeführt oder eine Körnung- oder Farbkorrektur zur Simulierung verschiedener Filmmaterialien vorgenommen werden. Richten Sie Ihre Aufmerksamkeit besonders auf die Beleuchtung und setzen Sie während der Aufnahme ein Stativ und langsame Schwenks ein, um den Eindruck zu erwecken, dass eine schwere Filmkamera verwendet wurde. Wenn Sie diese Details beachten, erhält Ihr Projekt ein relativ authentisches Filmaussehen.

Anzeigen des Timecodes einer 24p-Quelle

Beim Importieren von 24p-Filmmaterial behandelt Adobe Premiere Pro dies als Vollbildmaterial, das mit 23,976 fps aufgenommen wurde. Aus diesem Grund wird beim Arbeiten mit 24p-Filmmaterial in einem 24p-Projekt der Timecode als 24 fps angezeigt. Die Kamera nimmt und zeichnet 24p-Filmmaterial jedoch im Format „ 30-fps-Non-Drop-Frame-Timecode“ auf. Wenn Sie 24p-Filmmaterial für die spätere Aufnahme aufzeichnen, erfolgt die Aufzeichnung basierend auf dem Timecode-Format der Kamera, also „ 30-fps-Non-Drop-Frame-Timecode“.

Wenn Sie einen Clip für die spätere Aufnahme aufzeichnen, kann dieser z. B. einen In-Point bei 00:01:00:28 haben. Als Offlineclip in einem 24p-Projekt wird der In-Point jedoch u. U. als 00:01:00:23 angegeben. Das Mischen von Filmmaterial mit Non-Drop-Frames und Filmmaterial mit Drop-Frames kann auch zu größeren Timecode-Unterschieden zwischen dem Projekt und dem Clip führen, sodass Minuten, Sekunden und die Gesamtlänge nicht mehr synchron sind. Berücksichtigen Sie diese Diskrepanzen bei der Bearbeitung.

Wenn Sie einen Non-Drop-Frame-Timecode von 30 fps für Projekte mit 24p-Filmmaterial verwenden, lässt Adobe Premiere Pro jeden fünften Frame beim Timecode des 24p-Filmmaterials aus. Als Eigenschaft ihres 24p-Clips wird eine Framerate von 23,976, jedoch eine Timebase von 29,97 angezeigt. Wenn Sie die Anzeige des ursprünglichen Clip-Timecodes bevorzugen, gehen Sie wie folgt vor:

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) im Projektfenster auf den Clip.

2 Wählen Sie „Filmmaterial interpretieren“ > „Framerate aus Datei verwenden“.

Beginnen einer Sequenz für mobile Geräte

Sie können Videodaten für die Verwendung auf Mobiltelefonen, tragbaren Playern und anderen tragbaren Geräten bearbeiten. Das Wählen einer Projektvorgabe, die die Anforderungen des Zielgeräts erfüllt, ist die einfachste Möglichkeit, mit der Bearbeitung zu beginnen. Wenn Sie die Bearbeitung des Films abgeschlossen haben, verwenden Sie Adobe Media Encoder zum Codieren mit den richtigen Audio- und Videomerkmalen für die Zielgeräte.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie auf dem Willkommenbildschirm die Option „Neues Projekt“ aus.
- Wählen Sie die Option „Datei“ > „Neu“ > „Projekt“ aus.

2 Klicken Sie im Dialogfeld „Neues Projekt“ auf „OK“.

3 Wählen Sie im Dialogfeld „Neue Sequenz“ die Registerkarte „Sequenzvorgaben“.

4 Wählen Sie den Ordner mit den Vorgaben für Mobilgeräte. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie einen Film bearbeiten möchten, der nur für Geräte mit 3GPP-Videounterstützung und Framegrößen von 176 X 144 oder 88 X 72 bestimmt ist, wählen Sie die Vorgabe CIF, QCIF oder QQCIF.
- Wenn Sie einen Film für die Verwendung im Internet oder auf Mobilgeräten mit 4:3-Video und Framegrößen von 320 X 240 oder 128 X 96 bearbeiten möchten, wählen Sie die Vorgabe iPod, QVGA oder Sub-QCIF.

5 Geben Sie unter „Sequenzname“ einen Namen ein und klicken Sie auf „OK“.

Verwandte Themen

„Ändern der Sequenzeinstellungen“ auf Seite 159

„Exportieren auf iPods, Mobiltelefone, PSPs und andere mobile Geräte“ auf Seite 524

Multi-Kamera-Sequenzen

Wissenswertes über Multi-Kamera-Bearbeitung

Im Multi-Kamera-Monitor können Sie Filmmaterial aus verschiedenen Kameras bearbeiten, d. h. es wird ein Live-Kamerawechsel simuliert. Diese Technik ermöglicht die Bearbeitung von Filmmaterial aus bis zu vier Kameras.

Um das Filmmaterial aus allen Kameras zu synchronisieren, müssen Sie gewährleisten, dass jede Kamera mithilfe einer Synchronklappe oder einer anderen Technik einen Synchronisationspunkt aufzeichnet. Speichern Sie alle Kameraaufzeichnungen, um die Synchronisation zu gewährleisten. Gehen Sie nach der Aufnahme des Filmmaterials in Adobe Premiere Pro wie folgt vor, um dieses zu bearbeiten:

1. Fügen Sie einer Sequenz Clips aus verschiedenen Kameras hinzu

Fügen Sie die Clips jeder Kamera auf einer separaten Spur in der Sequenz ein. (Siehe „Hinzufügen von Clips zur Multi-Kamera-Bearbeitung“ auf Seite 167.)

2. Synchronisieren Sie die Clips in der Sequenz

Markieren Sie den Synchronisationspunkt mit nummerierten Clipmarken oder weisen Sie den Synchronisationspunkt für jede Kamera einem spezifischen Timecode zu. (Siehe „Synchronisieren von Clips“ auf Seite 168.)

3. Erstellen Sie die Multi-Kamera-Zielsequenz

Die Endbearbeitung erfolgt in der Zielsequenz. Sie erstellen eine Zielsequenz, indem Sie die Sequenz der synchronisierten Clips in einer neuen Sequenz verschachteln. Anschließend aktivieren Sie den Clip in der Zielsequenz für die Multi-Kamera-Bearbeitung. (Siehe „Erstellen einer Multi-Kamera-Zielsequenz“ auf Seite 168.)

4. Zeichnen Sie die Multi-Kamera-Bearbeitungen auf

Im Multi-Kamera-Monitor können Sie das Filmmaterial der vier Kameras gleichzeitig anzeigen und zwischen den Kameras wechseln, um das Filmmaterial für die endgültige Sequenz auszuwählen. (Siehe „Aufzeichnen von Multi-Kamera-Bearbeitungen“ auf Seite 168)

5. Passen Sie die Bearbeitungen an und optimieren Sie diese

Sie können die endgültige Sequenz aufzeichnen und Clips durch Filmmaterial einer anderen Kamera ersetzen. Die Sequenz wird auf die gleiche Weise wie alle anderen Sequenzen mit den herkömmlichen Bearbeitungswerkzeugen und -techniken bearbeitet, z. B. durch Hinzufügen von Effekten und durch Zusammenstellung mit mehreren Spuren. (Siehe „Erneutes Aufnehmen von Multi-Kamera-Bearbeitungen“ auf Seite 169 und „Anpassen von Multi-Kamera-Bearbeitungen in einem Schnittfenster“ auf Seite 170.)

Ein Lernprogramm zur Synchronisation und Steuerung mehrerer Kameras finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_multicam_de. Ein Video zur Multi-Kamera-Bearbeitung finden Sie unter www.adobe.com/go/vid0234_de.

Verwandte Themen

www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_multicam_de

www.adobe.com/go/vid0234_de

Multi-Kamera-Synchronisierung von Jon Barrie auf der Creative COW-Website

Informationen zum Multi-Kamera-Monitor

Im Multi-Kamera-Monitor wird das Filmmaterial für jede Kamera und eine Vorschau der endgültigen Sequenz abgespielt. Beim Aufzeichnen der endgültigen Sequenz klicken Sie auf eine Kameravorschau, um diese zu aktivieren und Filmmaterial von dieser Kamera aufzuzeichnen. Die aktive Kamera wird im Wiedergabemodus durch einen gelben Rahmen und im Aufnahmemodus durch einen roten Rahmen gekennzeichnet.

Der Multi-Kamera-Monitor enthält die standardmäßigen Steuerungen für die Wiedergabe sowie das Vor- und Zurückspulen und Tastaturbefehle. Mithilfe der Schaltfläche „Experimentieren“ werden die Daten um den Bearbeitungspunkt im Vorschaufenster abgespielt, einschließlich aller in den allgemeinen Einstellungen festgelegten Vorspann- und Abspann-Frames.

Hinweis: *Wenn sowohl auf der linken als auch auf der rechten Seite des Multi-Kamera-Monitors der gleiche Frame in einer großen Vorschau angezeigt wird, ist der aktuelle Clip kein Multi-Kamera-Clip oder ein nicht aktivierter Multi-Kamera-Clip.*

Anzeigen des Multi-Kamera-Monitors

❖ Wählen Sie die Multi-Kamera-Zielsequenz in einem Schnittfenster aus, und klicken Sie dann im Menü „Fenster“ auf „Multi-Kamera-Monitor“.

- Sie können die Vorschau der aufgezeichneten Sequenz ausblenden und nur die Kameravorschau anzeigen, indem Sie im Menü des Multi-Kamera-Monitors die Option „Vorschaubildschirm anzeigen“ deaktivieren.
- Sie ändern die Größe des Multi-Kamera-Monitors, indem Sie eine Kante oder Ecke ziehen.

Hinzufügen von Clips zur Multi-Kamera-Bearbeitung

Sie können bei Multi-Kamera-Bearbeitungen alle Medientypen verwenden, darunter Filmmaterial aus verschiedenen Kameras und Standbilder. Sie ordnen diese Medien in einer Sequenz mit bis zu vier Audio- und vier Videospuren an. Jeder Spur kann mehr als ein Clip zugeordnet werden, sodass in einer Kamera mehrere Bänder verwendet werden können.

Nach dem Zusammenstellen der Clips werden diese synchronisiert. Anschließend erstellen und aktivieren Sie die Zielsequenz.

1 Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Sequenz“.

2 Fügen Sie die Clips von unterschiedlichen Kameras jeweils auf einer separaten Spur ein. Verwenden Sie hierzu die Video- und Audiospuren 1 - 4. Sie können die Clips bei Bedarf bearbeiten.

Hinweis: *Video- und Audioclips, die oberhalb von Spur 4 eingefügt wurden, stehen für die Multi-Kamera-Bearbeitung nicht zur Verfügung.*

Synchronisieren von Clips

Vergewissern Sie sich, dass Sie die Synchronisationspunkte für das Filmmaterial der einzelnen Kameras markiert haben, bevor Sie diese synchronisieren. Legen Sie hierzu gleich nummerierte Marken für jeden Clip fest oder weisen Sie den Timecode der einzelnen Clips neu zu. (Siehe „Hinzufügen von Marken“ auf Seite 216 und „Manuelles Einstellen des Timecodes für einen Clip“ auf Seite 91)

Hinweis: *Adobe Premiere Pro verwendet beim Synchronisieren von Clips eine Überlagerung. Achten Sie darauf, dass Sie aufeinander folgende Clips nicht überschreiben, wenn eine Spur mehrere Clips enthält.*

1 Wählen Sie die zu synchronisierenden Clips aus.

2 Geben Sie eine Spur an (indem Sie auf den Spurheader klicken), um die anderen Clips mit dieser zu verknüpfen.

Wenn Sie beispielsweise Clips an deren Out-Point synchronisieren, wird das Ende jedes Clips am Out-Point der Zielspur ausgerichtet. Der Clip wird geschnitten, wenn der In-Point durch die Synchronisation vor dem Nullpunkt der Sequenz liegt.

Hinweis: *Wurde die Auswahl einer Spur in einem verknüpften Audio-/Videopaar aufgehoben, ist dieses nicht mehr synchronisiert. In diesem Fall werden in den Clips Symbole angezeigt, dass die Clips nicht mehr synchron sind.*

3 Wählen Sie „Clip“ > „Synchronisieren“ und dann eine der folgenden Optionen:

Clip-Start Die Clips werden an ihren In-Points synchronisiert.

Clip-Ende Die Clips werden an ihren Out-Points synchronisiert.

Timecode Die Clips werden an dem angegebenen Timecode synchronisiert. Wenn Sie den Stundenwert im Quelltimecode als Kamerabezeichnung verwenden, müssen Sie die Option „Stunden ignorieren“ aktivieren, um nur die Minuten, Sekunden und Frames zum Synchronisieren der Clips zu verwenden.

Nummerierte Clip-Marke Die Clips werden an der nummerierten Clip-Marke synchronisiert. Wählen Sie hierzu die gewünschte Markennummer im Popup-Menü „Marke“ aus.

Sie können mit dem Befehl „Synchronisieren“ auch mehrere Videoclips auf separaten Spuren oder nicht verknüpfte Audio- und Videospuren synchronisieren, ohne dass Sie eine Multi-Kamera-Sequenz bearbeiten.

Erstellen einer Multi-Kamera-Zielsequenz

1 Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Sequenz“.

2 Ziehen Sie die Sequenz mit den Multi-Kamera-Clips auf eine Videospur der neuen Sequenz. (Siehe „Verschachteln von Sequenzen“ auf Seite 171.)

3 Wählen Sie die Video- und Audiospur in der verschachtelten Sequenz und dann „Clip“ > „Multi-Kamera“ > „Aktivieren“ aus. Dieser Befehl ist erst nach Auswahl der Videospur verfügbar.

4 Klicken Sie im Multi-Kamera-Monitor auf die Schaltfläche „Videospur auswählen“ und wählen Sie die Videospur aus, die die verschachtelte Multi-Kamera-Sequenz enthält. Klicken Sie anschließen auf die Schaltfläche „Audiospur auswählen“ und wählen Sie die Audiospur aus, die die verschachtelte Multi-Kamera-Sequenz enthält.

Aufzeichnen von Multi-Kamera-Bearbeitungen

Sie zeichnen Multi-Kamera-Bearbeitungen in einer bereits zusammengestellten Multi-Kamera-Zielsequenz auf. (Siehe „Hinzufügen von Clips zur Multi-Kamera-Bearbeitung“ auf Seite 167.)

1 Wählen Sie die Multi-Kamera-Zielsequenz in einem Schnittfenster aus, und klicken Sie dann im Menü „Fenster“ auf „Multi-Kamera-Monitor“.

2 Klicken Sie im Multi-Kamera-Monitor auf die Schaltfläche „Aufnahme Ein/Aus“ .

Hinweis: *Sie können bei der Wiedergabe in den Aufnahmemodus wechseln, indem Sie im Multi-Kamera-Monitor auf die Kameravorschau klicken.*

3 Wenn Sie Audiodaten der ausgewählten Kamera auf der Audiospur aufnehmen möchten, wählen Sie im Menü des Multi-Kamera-Monitors die Option „Audio folgt Video“ aus. Heben Sie die Auswahl dieser Option auf, um Audiodaten von der Audiospur aufzunehmen, die in der Quellsequenz ausgewählt wurde.

Hinweis: *Wenn Sie Audiodaten von mehreren Spuren gleichzeitig erhalten möchten, mischen Sie in der Quellsequenz alle gewünschten Spuren zu einer einzigen Spur, wählen diese aus und heben die Auswahl der Option „Audio folgt Video“ auf.*

4 Klicken Sie im Multi-Kamera-Monitor auf die Wiedergabeschaltfläche, um das Video von allen Kameras abzuspielen.

Das Filmmaterial der aktiven Kamera wird in der Multi-Kamera-Zielsequenz aufgezeichnet. Ein roter Rand kennzeichnet die aktive Kamera. Die große Vorschau enthält die Inhalte, die Sie gerade aufzeichnen.

5 Sie wechseln zu einer anderen Kamera und zeichnen deren Inhalte auf, indem Sie im Multi-Kamera-Monitor auf die zugehörige kleine Vorschau klicken.

Für den Wechsel der Kameras stehen Tastaturbefehle zur Verfügung. Die Tasten 1, 2, 3 und 4 entsprechen den einzelnen Kameras.

6 Klicken Sie nach der Aufnahme auf die Schaltfläche „Anhalten“ oder „Aufnehmen“, um den Aufnahmemodus zu beenden. Anschließend können Sie mit den Wiedergabesteuerungen eine Vorschau der Sequenz anzeigen, ohne diese aufzunehmen.

Die Zielsequenz wird aktualisiert und zeigt die Bearbeitungspunkte an, an denen die einzelnen Kamerawechsel erfolgt sind. Kamera 1 ist die Standardspur in der Zielsequenz. Erst wenn Sie die Kameras wechseln, werden die Aufnahme gestartet und die Bearbeitungspunkte erstellt. Jeder Clip in der Zielsequenz ist mit der Kameranummer (MC1, MC2) gekennzeichnet.

Verwandte Themen

„Wissenswertes über Multi-Kamera-Bearbeitung“ auf Seite 166

„Aufzeichnen von Audiodaten“ auf Seite 243

Wiedergeben von Clips im Multi-Kamera-Monitor

1 Wählen Sie in der Multi-Kamera-Zielsequenz den Spurheader des Tracks mit den Clips aus und wählen Sie im Menü „Fenster“ die Option „Multi-Kamera-Monitor“.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Verwenden Sie die Wiedergabesteuerungen im Multi-Kamera-Monitor.
- Verwenden Sie die Tastaturbefehle für die Wiedergabe (Leertaste, J, K, L).

Ein gelber Rahmen um eine Kameravorschau kennzeichnet die aktive Kamera. Wenn Sie auf eine Kameravorschau klicken, wird der Rahmen rot angezeigt, d. h. das Filmmaterial dieser Kamera wird in der Sequenz aufgezeichnet.

Hinweis: *Im Multi-Kamera-Monitor wird nur das Zielvideo als Vorschau angezeigt. Die auf die Zielsequenz angewendeten Effekte werden im Multi-Kamera-Monitor nicht angezeigt, die auf die Quellsequenz angewendeten Effekte hingegen schon. Wenn Sie eine Vorschau einer Multi-Kamera-Sequenz mit Zielsequenzeffekten und mit zusätzlichen Video- und Audiospuren benötigen, starten Sie die Vorschau im Programmmonitor.*

Erneutes Aufnehmen von Multi-Kamera-Bearbeitungen

1 Positionieren Sie die Marke für die aktuelle Zeit vor der Bearbeitung, die Sie anpassen möchten.

2 Starten Sie die Wiedergabe im Multi-Kamera-Monitor. Wechseln Sie die aktive Kamera, wenn die Wiedergabe den zu ändernden Punkt erreicht hat, indem Sie im Multi-Kamera-Monitor auf die Vorschau der Kamera klicken.

Hinweis: *Die Aufnahme beginnt erst, wenn Sie die aktive Kamera wechseln. Der Rahmen für die Vorschau der aktiven Kamera ändert sich dabei von gelb in rot.*

3 Klicken Sie nach der Bearbeitung im Multi-Kamera-Monitor auf die Schaltfläche zum Anhalten der Wiedergabe.

Anpassen von Multi-Kamera-Bearbeitungen in einem Schnittfenster

❖ Führen Sie in der Multi-Kamera-Zielsequenz einen der folgenden Schritte aus:

- Sie können einen Clip durch Filmmaterial aus einer anderen Kamera ersetzen. Wählen Sie hierzu einen Clip in einem Schnittfenster aus und klicken Sie dann auf „Clip“ > „Multi-Kamera“ > „Kamera [1,2,3,4]“.
- Nehmen Sie die gewünschten Änderungen in einem Schnittfenster mit den gewohnten Bearbeitungswerkzeugen vor.

Einfügen oder Überlagern von Clips in einer Multi-Kamera-Sequenz

Sie können eine Multi-Kamera-Sequenz aus den ursprünglichen vier Kamera-Clips bearbeiten. Beispiel: Wenn eine Kamera den Sprecher und eine andere einen Bildschirm mit Präsentationsfolien aufgenommen hat, können Sie Aufnahmen der Präsentationsfolien einfügen. Diese Technik stellt eine Alternative zum Aufnehmen einzelner Abschnitte der Multi-Kamera-Sequenz dar.

1 Doppelklicken Sie in einem Schnittfenster auf die Multi-Kamera-Zielsequenz, um diese im Quellmonitor zu öffnen.

Der Quellmonitor enthält ähnlich wie der Multi-Kamera-Monitor Filmmaterialvorschauen der Originalaufnahmen.

2 Klicken Sie auf die Vorschau des Filmmaterials, das Sie der Sequenz hinzufügen möchten. Die aktive Anzeige ist durch einen gelben Rahmen gekennzeichnet.

3 Wählen Sie die zu bearbeitende Clipquelle aus (Video, Audio oder beides) und ziehen Sie den Clip in ein Schnittfenster. Sie können auch die Schaltflächen „Einfügen“ und „Überlagern“ im Quellmonitor verwenden.

Benutzen mehrerer Sequenzen

Ein Projekt kann mehrere Sequenzen enthalten. Verschiedene Sequenzen im selben Projekt können unterschiedliche Einstellungen haben. Sie wählen die Einstellungen für jede Sequenz beim Erstellen aus, Sie können jedoch einige der Einstellungen auch nach dem Erstellen der Sequenz ändern.

- Um zwischen Sequenzen zu wechseln, klicken Sie im Programmmonitor oder im Schnittfenster auf den Reiter der gewünschten Sequenz. Die Sequenz wird in beiden Fenstern im Vordergrund angezeigt.
- Um eine Sequenz in einem eigenen Schnittfenster anzuzeigen, ziehen Sie die Registerkarte „Sequenz“ vom Fenster in einen leeren Bereich. Ziehen Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Mac OS), damit das Fenster nicht angedockt wird.
- Wenn Sie eine Sequenz im Quellmonitor öffnen möchten, drücken Sie die STRG-/Befehlstaste und doppelklicken im Projektfenster auf die Sequenz. Drücken Sie im Schnittfenster die STRG-/Befehlstaste und doppelklicken Sie auf eine verschachtelte Sequenz.

Öffnen zusätzlicher Schnittfenster

Sie können mehr als ein Schnittfenster öffnen, wenn sich mehr als eine Sequenz in einem Projekt befinden.

1 Öffnen Sie mehr als eine Sequenz. Weitere Informationen zum Öffnen von Sequenzen finden Sie unter „Öffnen einer Sequenz“ auf Seite 179.

Jede erscheint in einer eigenen Registerkarte im Standard-Schnittfenster.

2 Ziehen Sie eine Sequenz-Registerkarte und legen Sie es in einem anderen Andock-Bereich ab.

Die Sequenz-Registerkarte erscheint in einem neuen Schnittfenster.

Verschachteln von Sequenzen

Sie können Sequenzen innerhalb von Sequenzen mit beliebiger Tiefe verschachteln, um komplexe Gruppierungen und Hierarchien zu schaffen. Sie können eine Sequenz in einer anderen verschachteln, mit anderen Einstellungen von Timebase, Framegröße und Pixel-Seitenverhältnis. Eine verschachtelte Sequenz wird als ein einzelner Clip mit verbundenen Video-/Audiokomponenten angezeigt, auch wenn die Originalsequenz möglicherweise zahlreiche Video- und Audiospuren enthält.

Sie können verschachtelte Sequenzen genauso auswählen, verschieben, zuschneiden und mit Effekten bearbeiten wie jeden anderen Clip. Alle an der Originalsequenz vorgenommenen Änderungen werden in alle aus dem Original erstellten verschachtelten Instanzen übernommen.

Durch die Möglichkeit zur Verschachtelung von Sequenzen können Sie zahlreiche zeitsparende Techniken nutzen und Effekte schaffen, die andernfalls nicht möglich wären:

- Sie können Sequenzen erneut verwenden. Wenn Sie eine Sequenz wiederholen möchten, können Sie sie einmal erstellen und dann einfach beliebig oft in einer anderen Sequenz verschachteln. Dies ist besonders bei komplexen Sequenzen von Vorteil.
- Sie können unterschiedlichen Kopien einer Sequenz verschiedene Einstellungen zuweisen. Wenn eine Sequenz zum Beispiel mehrmals abgespielt, bei jeder Wiedergabe jedoch ein anderer Effekt angewendet werden soll, wenden Sie einfach auf jede Instanz der verschachtelten Sequenz einen anderen Effekt an.
- Sie können den Bearbeitungsbereich optimieren. Erstellen Sie komplexe, aus mehreren Ebenen bestehende Sequenzen getrennt, und fügen Sie sie anschließend als einen Clip zur Hauptsequenz hinzu. Dies erspart es Ihnen nicht nur, zahlreiche Spuren in der Hauptsequenz verwalten zu müssen, sondern verringert auch das potenzielle Risiko, dass Sie versehentlich Clips während der Bearbeitung verschieben (und dadurch die Synchronität verloren geht).
- Erstellen Sie komplexe Gruppierungen und verschachtelte Effekte. Sie können zwar beispielsweise nur eine Überblendung auf einen Schnittpunkt anwende, haben aber die Möglichkeit, Sequenzen zu verschachteln und auf jeden verschachtelten Clip eine neue Überblendung anzuwenden, wodurch Überblendungen innerhalb von Überblendungen entstehen. Sie können auch Bild-im-Bild-Effekte erzeugen, bei denen jedes Bild eine verschachtelte Sequenz ist, die eigene Clips, Überblendungen und Effekte enthält.

Beachten Sie beim Verschachteln von Sequenzen folgende Punkte:

- Sie können Sequenzen nicht in sich selbst verschachteln.
- Sie können keine Sequenzen mit einer 16-Kanal-Audiospur verschachteln.
- Da verschachtelte Sequenzen Verweise auf viele andere Clips enthalten können, ist es möglich, dass Vorgänge, in die eine verschachtelte Sequenz involviert ist, mehr Bearbeitungszeit benötigen, da Adobe Premiere Pro diese Vorgänge auf alle dazugehörigen Clips anwendet.

- Eine verschachtelte Sequenz stellt stets den aktuellen Zustand des Originals dar. Wird der Inhalt der Originalsequenz geändert, spiegelt sich dies im Inhalt der verschachtelten Instanzen wider. Die Dauer wird nicht direkt beeinflusst.
- Die ursprüngliche Dauer eines verschachtelten Sequenzclips wird vom Original bestimmt. Dabei wird Leerraum am Anfang der Originalsequenz mit eingerechnet, nicht jedoch am Sequenzende.
- Sie können die In- und Out-Points verschachtelter Sequenzen genauso setzen wie die von anderen Clips. Das Zuschneiden einer verschachtelten Sequenz wirkt sich nicht auf die Länge der Originalsequenz aus. Wenn die Dauer der Originalsequenz später geändert wird, hat dies ebenfalls keine Auswirkung auf der Dauer bestehender verschachtelter Instanzen. Um die Dauer der verschachtelten Instanzen zu verlängern und Material anzuzeigen, das der Originalsequenz hinzugefügt wurde, können die standardmäßigen Zuschneideverfahren verwendet werden. Umgekehrt führt eine verkürzte Originalsequenz dazu, dass die verschachtelte Instanz schwarze Video- und stille Audioabschnitte enthält, die Sie durch Zuschneiden aus der verschachtelten Sequenz entfernen können.

Verschachteln einer Sequenz in einer anderen Sequenz

❖ Ziehen Sie eine Sequenz aus dem Projektfenster oder dem Quellmonitor in die entsprechende Spur bzw. die entsprechenden Spuren der aktiven Sequenz, oder verwenden Sie eine der Bearbeitungsmethoden für das Hinzufügen von Clips.

Hinweis: *Sie müssen die Audiospur vor dem Bearbeiten einer verschachtelten Sequenz nicht rendern.*

Erstellen einer verschachtelten Sequenz aus einer Auswahl von Clips

1 Wählen Sie in einer Sequenz einen oder mehrere Clips aus, die Sie an eine verschachtelte Sequenz senden möchten.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Clip“ > „Verschachteln“.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Auswahl und wählen Sie „Verschachteln“.

Adobe Premiere Pro schneidet die ausgewählten Clips aus der Sequenz aus, sendet sie an eine neue Sequenz und verschachtelt die neue Sequenz in der Originalsequenz. Ausgangspunkt ist hierbei die Position des ersten ausgewählten Clips.

Verwandte Themen

„Auswählen eines oder mehrerer Clips“ auf Seite 202

Öffnen der Quelle einer verschachtelten Sequenz

❖ Doppelklicken Sie auf einen verschachtelten Sequenzclip. Das Original der verschachtelten Sequenz wird zur aktiven Sequenz.

Anzeigen eines Quellframes aus einer verschachtelten Sequenz

Wenn Sie einen Clip in einer verschachtelten Sequenz anzeigen möchten (z. B. zu Bearbeitungszwecken), können Sie die Originalsequenz problemlos an genau dem Frame öffnen, den Sie anzeigen möchten.

1 Legen Sie im Schnittfenster die Spur als Ziel fest, in der sich eine verschachtelte Sequenz befindet. Klicken Sie hierzu auf den Spurheader. Wenn Sie mehrere Spuren als Ziel festlegen, wird die oberste Zielspur zur Auswahl der verschachtelten Sequenz verwendet.

2 Ziehen Sie die aktuelle Zeitanzeige in den Frame der verschachtelten Sequenz, die Sie in der ursprünglichen Sequenz einblenden möchten.

3 Drücken Sie die Umschalttaste+T, um die Originalsequenz im Schnittfenster zu öffnen, wobei sich die Marke für die aktuelle Zeit an dem Frame befindet, den Sie in der verschachtelten Sequenz angegeben haben.

4 Doppelklicken Sie auf den Clip, an dem sich die Marke für die aktuelle Zeit befindet, um den Clip im Quellmonitor zu öffnen.

Erstellen von Clips

Clips werden in Adobe Premiere Pro durch den Import von Dateien, die Duplizierung von Clips oder das Erzeugen von Clipkopien erstellt. Sie erstellen eine Clipinstanz, indem Sie einen Clip in einer Sequenz verwenden.

Originalclips, Clipinstanzen, Clipkopien und duplizierte Clips

In Adobe Premiere Pro verweist ein Clip auf eine Originaldatei. Das Zuschneiden oder Bearbeiten eines Clips hat keine Auswirkungen auf die Originaldatei. Wenn Sie z. B. eine 30-minütige Datei in Adobe Premiere Pro importieren, erstellen Sie einen 30-minütigen Clip, der auf diese Originaldatei verweist. Wenn Sie den Clip auf fünf Minuten kürzen, bleibt die 30-minütige Originaldatei auf der Festplatte erhalten, jedoch verweist der Clip nur noch auf einen 5-minütigen Teil dieser Datei. Adobe Premiere Pro speichert Informationen zu Clips in Clipmetadatenfeldern in Projektdateien. Informationen zu Originaldateien werden jedoch in XMP-Metadatenfeldern gespeichert.

Originalclips, Clipinstanzen, Clipkopien oder duplizierte Clips können zugeschnitten werden. Sie können alle Cliptypen in Sequenzen auf die gleiche Weise zuschneiden. Die Cliptypen unterscheiden sich wie folgt:

Originalclip (Masterclip) Der ursprünglich in das Projektfenster importierte Clip. Dieser wird standardmäßig nur einmal im Projektfenster aufgeführt. Wenn Sie einen Originalclip aus dem Projektfenster löschen, werden sämtliche Instanzen dieses Clips ebenfalls gelöscht.

Clipinstanzen Ein abhängiger Verweis auf einen Originalclip, der in einer Sequenz verwendet wird. Jedes Mal, wenn Sie einer Sequenz einen Clip hinzufügen, erstellen Sie eine weitere Instanz des Clips. Eine Clipinstanz verwendet denselben Namen und denselben Verweis auf die Originaldatei wie sein Originalclip. Clipinstanzen werden nicht im Projektfenster aufgeführt, sondern im Menü des Quellmonitors, wenn Sie dort Instanzen öffnen. Im Menü des Quellmonitors werden Instanzen nach Name, Sequenzname und In-Point aufgelistet.

Clipkopie Ein Abschnitt eines Masterclips, der auf die Mediendatei des Masterclips verweist. Verweisen Sie mithilfe von Clipkopien auf Abschnitte langer Masterclips. (Siehe „Erstellen von Clipkopien“ auf Seite 174.)

Clipkopien Eine unabhängige Kopie eines Originalclips, die Sie manuell mithilfe des Befehls „Bearbeiten“ > „Duplizieren“ erstellen. Sie können auch einen Clip duplizieren, indem Sie eine Datei mehrfach importieren. Im Gegensatz zur Clipinstanz verfügt eine Clipkopie über einen eigenen Verweis auf die Originaldatei des Originalclips auf der Festplatte und wird im Projektfenster als zusätzlicher Clip aufgeführt. Adobe Premiere Pro löscht einen duplizierten Clip nicht aus dem Projektfenster, wenn Sie den Originalclip löschen. Masterclips und duplizierte Clips können unabhängig voneinander umbenannt werden.

Verwandte Themen

„Verwenden von Clip- und Dateimetadaten“ auf Seite 128

Duplizieren eines Clips

1 Wählen Sie im Projektfenster einen Clip aus und klicken Sie auf „Bearbeiten“ > „Duplizieren“.

2 Um die Clipkopie umzubenennen, markieren Sie diese, wählen Sie „Clip“ > „Umbenennen“ und geben Sie einen neuen Namen für den Clip ein.

Sie können auch eine Kopie des Clips erstellen, indem Sie diesen kopieren und in das Projektfenster (oder die darin enthaltenen Ordner) einfügen oder indem Sie den Clip im Projektfenster bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Mac OS) ziehen.

Erstellen von Clipkopien

Eine Clipkopie ist ein Abschnitt eines Master-Clips (Quellclips), der im Projekt separat bearbeitet und verwaltet wird. Mithilfe von Clipkopien können Sie lange Mediendateien strukturieren.

Clipkopien werden im Schnittfenster auf die gleiche Weise wie Master-Clips bearbeitet. Der Zuschnitt und die Bearbeitung einer Clipkopie ist durch deren Start- und Endpunkt eingeschränkt, Sie können diese jedoch verschieben und weitere Teile oder weniger Teile eines Master-Clips einschließen.

Die Clipkopie verweist auf die Mediendatei des Master-Clips. Wenn Sie einen Master-Clip löschen oder offline speichern, die zugehörige Mediendatei jedoch weiterhin auf der Festplatte vorhanden ist, bleiben die Clipkopie und die Instanz online. Löschen Sie die Originalmediendatei von der Festplatte, damit die Clipkopie und die Instanz offline sind. Wenn Sie einen Master-Clip erneut verknüpfen, werden die entsprechenden Clipkopien mit der Originalmediendatei verknüpft.

Nehmen Sie eine Clipkopie erneut auf oder verknüpfen Sie diese erneut, um diese zu einem Master-Clip zu machen und die Verknüpfungen zur Originalmediendatei aufzuheben. Die neu aufgenommene Mediendatei enthält nur den in der Clipkopie referenzierten Teil der Originalmediendatei. Alle Instanzen der Clipkopie werden mit der neu aufgenommenen Mediendatei erneut verknüpft.

Folgende Cliptypen können nicht in Clipkopien umgewandelt werden:

- Auswahl von mehreren Clips
- Titel, Standbilder, synthetische Clips
- Sequenzclips
- Gruppierte Clips
- Bedingt verbundene Clips

Importieren Sie das Projekt mit den Clips, um einen Master-Clip und die zugehörigen Clipkopien in einem anderen Projekt zu verwenden.

Verwandte Themen

„Originalclips, Clipinstanzen, Clipkopien und duplizierte Clips“ auf Seite 173

Erstellen von Clipkopien im Projektfenster

Sie können sowohl aus einem Originalclip als auch aus Clipkopien, die aus einer einzelnen Mediendatei bestehen, neue Clipkopien erstellen.

1. Doppelklicken Sie auf einen Clip im Projektfenster, um ihn im Quellmonitor zu öffnen.
2. Legen Sie im Quellmonitor die In- und Out-Points für die Clipkopie fest. Mindestens einer der In- und Out-Points muss sich von den In- und Out-Points des Originalclips unterscheiden.
3. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Clip“ > „Clipkopie erstellen“ aus, geben Sie einen Namen für die Clipkopie ein und klicken Sie auf „OK“.
- Ziehen Sie den Clip bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) in das Projektfenster. Geben Sie einen Namen für die Clipkopie ein und klicken Sie auf „OK“.

Die Clipkopie wird im Projektfenster mit einem Clipkopiesymbol angezeigt (, , ,). Die Symbole variieren je nach Medientyp.

Sie können eine Clipkopie auch erstellen, indem Sie den Originalclip im Projektfenster oder im Quellmonitor auswählen, den Befehl „Clip“ > „Clipkopie bearbeiten“ wählen und die Start- und Endzeit für die Clipkopie festlegen.

Erstellen einer Clipkopie im Schnittfenster

Sie können Clipkopien im Schnittfenster erstellen.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie eine Clipinstanz bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) von einer Sequenz in eine offene Ablage in einem Projektfenster. Geben Sie einen Namen für die Clipkopie ein und klicken Sie auf „OK“.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Clipinstanz in einer Sequenz und wählen Sie „Clipkopie erstellen“. Geben Sie einen Namen für die Clipkopie ein und klicken Sie auf „OK“.

Anpassen der Medienstart- und -endzeiten einer Clipkopie

1 Wählen Sie die Clipkopie im Projektfenster aus.

2 Klicken Sie auf „Clip“ > „Clipkopie bearbeiten“.

3 Bearbeiten Sie die Felder mit dem Timecode für den Medienstart und das Medienende.

Hinweis: *Wenn Sie über eine Instanz einer Clipkopie verfügen, können Sie diese auf den In- und Out-Point dieser Instanz kürzen. Diese Einschränkung verhindert, dass in der Sequenz verwendete Frames verloren gehen.*

Konvertieren einer Clipkopie in einen Masterclip

1 Wählen Sie die Clipkopie im Projektfenster aus.

2 Klicken Sie auf „Clip“ > „Clipkopie bearbeiten“.

Der konvertierte Clip verwendet die Start- und Endzeit des Master-Clips, die im Dialogfeld „Clipkopie bearbeiten“ angegeben ist.

3 Wählen Sie „In Master-Clip konvertieren“ aus und klicken Sie auf „OK“.

Wiedergeben eines Clips im Projektfenster

Im *Vorschaubereich* oben im Projektfenster können Sie eine Vorschau der einzelnen Clips anzeigen.

1 Wählen Sie den Clip aus.

2 Klicken Sie in der Miniaturansicht auf die Schaltfläche „Abspielen“ ▶. Die Schaltfläche wird zur Schaltfläche „Anhalten“. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Anhalten“, um die Wiedergabe abzubrechen. (Das Abspielen des Clips in der Miniaturansicht hat keine Auswirkungen auf die Ansichten des Quellmonitors.)

Ändern von Clip-Eigenschaften mit „Filmmaterial interpretieren“

Sie können die Eigenschaften eines Clips ändern, indem Sie im Dialogfeld „Filmmaterial interpretieren“ die entsprechenden Optionen auswählen.

- Informationen zur Verwendung von Optionen für Frameraten finden Sie unter „Ändern der Framerate einer Datei“ auf Seite 126.
- Weitere Informationen zur Verwendung der Optionen zu Pixel-Seitenverhältnissen finden Sie unter „Seitenverhältnis“ auf Seite 57.
- Weitere Informationen zur Verwendung der Optionen zur Halbbildreihenfolge finden Sie unter „Ändern der Halbbildreihenfolge eines Clips“ auf Seite 324.
- Weitere Informationen zur Verwendung der Optionen zu Alphakanal finden Sie unter „Einstellen der Interpretation eines Alphakanals“ auf Seite 463.

Interpretieren von Filmmaterial

1. Im Projektfenster klicken Sie mit rechten Maustasten (Windows) oder bei gedrückter Strg-Taste auf den Clip, bei dem eine Eigenschaft geändert werden soll.
2. Wählen Sie „Filmmaterial interpretieren“.
3. Wählen Sie die gewünschten Optionen, und klicken Sie auf „OK“.

Erzeugen von Spezialclips (synthetisch)

Erstellen eines Zählvorlaufs (nur Windows)

Wenn Sie beabsichtigen, eine Filmausgabe aus einer Sequenz zu erstellen, sollten Sie einen Vorspann hinzufügen. Mit einem Filmvorspann lässt sich überprüfen, ob die Audio- und Videospuren richtig funktionieren und synchronisiert sind. Sie können einen allgemeinen Filmvorspann erstellen, anpassen und ihn am Beginn eines Projekts einfügen. Der Vorspann ist 11 Sekunden lang.

1. Klicken Sie unten im Projektfenster auf die Schaltfläche „Neues Objekt“ , und wählen Sie die Option „Allgemeiner Filmvorspann“.
2. Stellen Sie im Dialogfeld „Neuer allgemeiner Filmvorspann“ Breite, Höhe, Timebase, Pixel-Seitenverhältnis und Samplerate passend für die Sequenz, in der Sie den Filmvorspann nutzen möchten, ein. Klicken Sie auf „OK“.
3. Stellen Sie im Dialogfeld „Allgemeinen Filmvorspann einstellen“ die folgenden Optionen als erforderlich ein:

Blendenfarbe Legt eine Farbe für die runde, eine Sekunde dauernde Blende fest.

Hintergrundfarbe Legt eine Farbe für den Bereich hinter der Blendenfarbe fest.

Linienfarbe Legt eine Farbe für die horizontalen und vertikalen Linien fest.

Zielfarbe Legt eine Farbe für die zwei Kreise um die Ziffer fest.

Ziffernfarbe Legt eine Farbe für die Countdown-Ziffer fest.

Signalton am Ende des Vorspanns Zeigt eine kleine runde Bildmarke im letzten Frame des Vorspanns an.

Signalton bei 2 Sekunden Gibt bei Erreichen der Zwei-Sekunden-Marke einen Signalton aus.

Signalton jede Sekunde Gibt bei jeder Sekunde des Vorspanns einen Signalton aus.

4 Klicken Sie auf „OK“.

Sie können einen Vorspann anpassen, indem Sie im Projektfenster darauf doppelklicken.

Erstellen von Farbbalken und eines 1-kHz-Tons

Sie können als Referenz für die Kalibrierung von Video- und Audiogeräten einen einsekündigen Clip mit Farbbalken und einem 1-kHz-Signalton erstellen.

1 Klicken Sie unten im Projektfenster auf die Schaltfläche „Neues Objekt“ und wählen Sie die Option „Balken und Ton“.

2 Stellen Sie im Dialogfeld „Neues Kunstlicht“ Breite, Höhe, Timebase, Pixel-Seitenverhältnis und Samplerate passend für die Sequenz, in der Sie die Balken und Ton nutzen möchten, ein. Klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: *Einige Audioaufnahmen müssen mit einer bestimmten Tonhöhe kalibriert werden. Die Standardhöhe des 1-kHz-Tons beträgt 012dB in Bezug auf 0 dBFS. Sie können die Tonhöhe an die Audioaufnahme anpassen, indem Sie einen Clip auswählen und auf „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Audioverstärkung“ klicken. Wenn Sie die Balken und den Ton im Projektfenster auswählen, legen Sie die Standardverstärkung für neue Clipinstanzen fest. Wenn Sie einen Clip in einem Schnittfenster auswählen, ändern Sie nur die Tonhöhe für diese Clipinstanz.*

Erstellen von schwarzem Video

Leere Spurbereiche werden schwarz angezeigt, wenn die zugrunde liegenden Videospuren keine anderen sichtbaren Clipbereiche aufweisen. Bei Bedarf können Sie zudem Clips aus undurchsichtigem, schwarzem Videomaterial erstellen, das an beliebiger Stelle in einer Sequenz verwendet werden kann. Ein Schwarzstreifenclip verhält sich ebenso wie ein Standbild. Verwenden Sie eine Farbfläche, wenn Sie einen Clip in einer anderen Farbe erstellen möchten (siehe „Erstellen einer Vollfarbmaske“ auf Seite 474).

1 Klicken Sie unten im Projektfenster auf die Schaltfläche „Neues Objekt“ und wählen Sie die Option „Schwarzstreifen“.

2 Stellen Sie bei Bedarf im Dialogfeld „Neuer Schwarzstreifen“ Breite, Höhe, Timebase und Pixel-Seitenverhältnis entsprechend der Einstellungen für die Sequenz ein, in der Sie den Schwarzstreifenclip nutzen möchten. Die Länge des neuen Clips beträgt standardmäßig fünf Sekunden. Klicken Sie auf „OK“.

Sie können die Standarddauer von Schwarzstreifen- und anderen Standbild-Clips im Dialogfeld „Voreinstellungen“ unter „Allgemein“ ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Standarddauer für Standbilder“ auf Seite 332.

Erstellen einer Farbfläche

1 Klicken Sie unten im Projektfenster auf die Schaltfläche „Neues Objekt“ und wählen Sie die Option „Farbfläche“.

2 Stellen Sie im Dialogfeld „New Synthetic“ Breite, Höhe, Timebase und Pixel-Seitenverhältnis passend für die Sequenz, in der Sie die Farbfläche nutzen möchten, ein. Klicken Sie auf „OK“.

3 Wählen Sie unter „Farbe wählen“ eine Farbe für die Farbfläche aus und klicken Sie auf „OK“.

Verwandte Themen

„Auswählen einer Farbe mit der Adobe-Farbauswahl“ auf Seite 345

Erstellen eines transparenten Videoclips

Transparentes Video ist ein synthetischer Clip wie leere Videos, Balken und Ton sowie Farbfläche. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie einen Effekt anwenden möchten, mit dem ein eigenes Bild erstellt wird und wobei die Transparenz erhalten bleibt, z. B. Effekt „Timecode“ oder „Blitz“. Stellen Sie sich ein transparentes Video wie eine transparente Farbfläche vor.

Sie können nicht jeden Effekt auf ein transparentes Video anwenden, sondern nur solche Effekte, die den Alphakanal verändern. Nachfolgend finden Sie einige Effekte, die Sie mit einem transparenten Videoclip verwenden können:

- Timecode
- Schachbrett
- Kreis
- Ellipse
- Raster
- Blendenflecke
- Blitz
- Füllwerkzeug
- Malen animieren

1 Klicken Sie unten im Projektfenster auf die Schaltfläche „Neues Objekt“ , und wählen Sie die Option „Transparentes Video“.

2 Stellen Sie im Dialogfeld „New Synthetic“ Breite, Höhe, Timebase und Pixel-Seitenverhältnis passend für die Sequenz, in der Sie transparentes Video nutzen möchten, ein. Klicken Sie auf „OK“.

3 Ziehen Sie den transparenten Videoclip vom Projektfenster auf die höchste Spur einer Sequenz, dehnen Sie ihn nach Wunsch aus und wenden Sie einen Effekt darauf an.

Verwandte Themen

„Keying-Effekte“ auf Seite 419

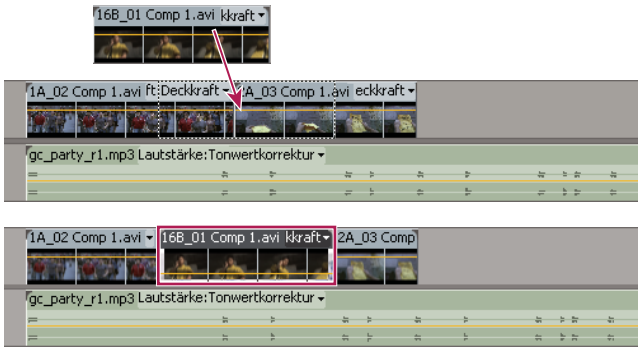
Hinzufügen von Clips zu Sequenzen

Hinzufügen von Clips zu einer Sequenz

Sie können Clips auf folgende Arten zu einer Sequenz hinzufügen:

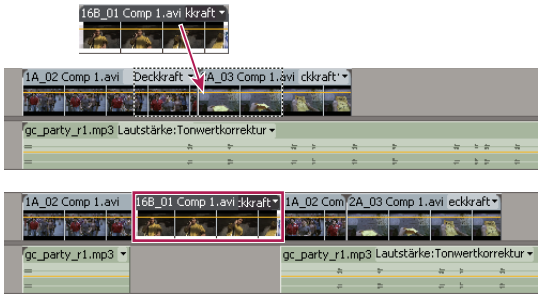
- Ziehen Sie den Clip aus dem Projektfenster oder Quellmonitor in ein Schnittfenster oder den Programmmonitor.
- Fügen Sie den Clip mit den Schaltflächen „Einfügen“ oder „Überlagern“ einem Schnittfenster hinzu. Verwenden Sie die Tastaturbefehle für diese Schaltflächen.
- Stellen Sie automatisch eine Sequenz aus dem Projektfenster zusammen.

Bei einer *Überlagerung* wird ein Clip hinzugefügt, indem bereits in einer Sequenz vorhandene Frames ersetzt werden. Die Ersetzung erfolgt vom Schnittpunkt bis zum Clipende. Beim Ziehen eines Clips auf eine Sequenz und bei der Neuanordnung von Clips in einer Sequenz ist die Überlagerung die Standardmethode.



Hinzufügen eines Clips durch Überlagerung vorhandener Clips

Wenn Sie einen Clip per *Einfügung* einer Sequenz hinzufügen, werden alle späteren Clips um die Länge des neuen Clips vorwärts verschoben. Wenn Sie einen Clip ziehen, drücken Sie die STRG-Taste (Windows) oder die Befehlstaste (Mac OS), um in den Einfügemodus zu wechseln.



Hinzufügen eines Clips durch Einfügen zwischen Clips

Wenn eine oder mehrere Spuren gesperrt sind, werden beim Einfügen die Clips in den nicht gesperrten Spuren verschoben. Um zu verhindern, dass bei einer Einfügung Clips in einer Spur verschoben werden, sperren Sie die Spur. Alternativ können Sie auf die Schaltfläche „Synchronisationssperre“ im Header der jeweiligen Spur klicken, die Sie verschieben möchten.

Verwandte Themen

„Spuren als Zielspur festlegen“ auf Seite 179

Öffnen einer Sequenz

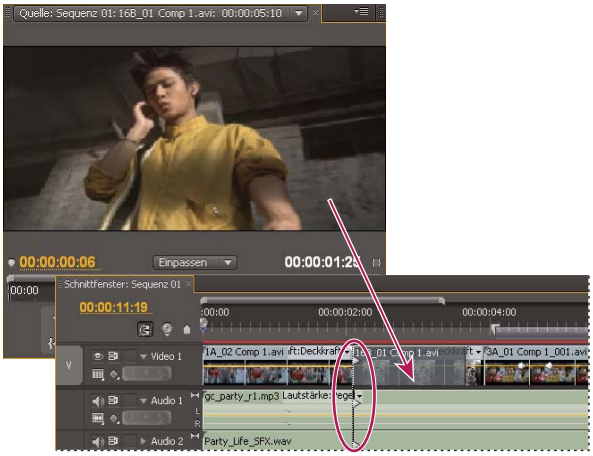
❖ Doppelklicken Sie in einem Projektfenster auf eine Sequenz.

Die Sequenz wird in einem Schnittfenster geöffnet.

Spuren als Zielspur festlegen

Eine Sequenz kann mehrere Video- und Audiospuren enthalten. Wenn Sie einer Sequenz einen Clip hinzufügen, müssen Sie festlegen, welche Spur der Clip belegen soll. Sie können eine oder mehrere Spuren als Ziel festlegen, sowohl Video als auch Audio. Auf welche Weise Sie die Zielspuren angeben, hängt von der gewählten Bearbeitungsmethode ab.

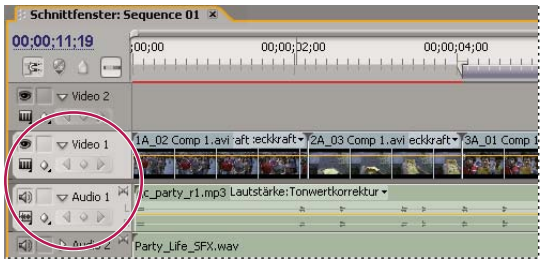
- Wenn Sie einen Clip auf eine Sequenz ziehen, wählen Sie die Zielspur aus, indem Sie den Clip auf der gewünschten Spur ablegen. Wenn Sie den Clip einfügen und die STRG-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac OS) beim Ziehen drücken, zeigen Dreiecke die Spuren mit verlagerten Inhalten an.



Eine Spur durch Ziehen eines Clips in eine Sequenz als Zielspur festlegen

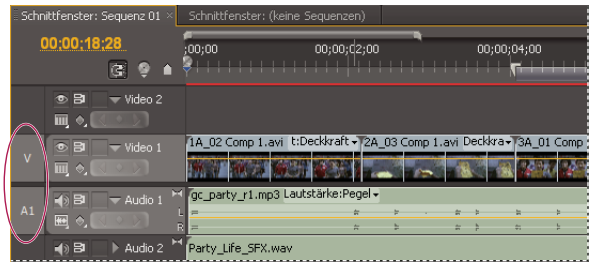
- Werden Clips mit den Steuerelementen des Quellmonitors (oder Tastaturbefehlen) einer Sequenz hinzugefügt, müssen die Zielspuren im Voraus angegeben werden. Sie können mehrere Video- oder Audiospuren als Ziel festlegen. Sie können jedoch auch angeben, dass nur eine Videospur oder nur eine Audiospur als Ziel dienen soll. Klicken Sie im Spurheaderbereich des Schnittfensters auf die Spur oder Spuren, die als Ziel fungieren sollen. Der Spurheaderbereich der Zielspur wird markiert.

Sie können auch Tastenkombinationen für einige Spurbefehle zuweisen.



Markierter Spurheader der Video- und Audio-Zielspuren

- Sie können die Spuren eines Clips im Quellmonitor einer oder mehreren Spuren einer Sequenz zuordnen, indem Sie die Originalspurenmarke, die die einzelnen Spuren des Originalclips darstellt, in eine oder mehrere ausgewählte Spuren der Sequenz ziehen. Audio-Originalspurenmarken können nur in Audiospuren eingefügt werden, die der Kanalkonfiguration des Originalclips entsprechen. Beispielsweise kann die Audio-Spurenmarke für einen Stereoclip nur in eine Stereospur einer Sequenz eingefügt werden.



Markierte Originalspurmarken von Video- und Audiospuren

Wenn Sie einen Clip überlagern, sind nur die Clips in den Zielspuren betroffen. Dies gilt unabhängig davon, ob Sie den Clip ziehen oder im Quellmonitor die Option „Überlagern“ wählen.

Wenn Sie einen Clip einfügen, wird er in die Zielspur eingefügt und die Clips in nicht geschützten Spuren werden um die Größe der Einfügung verschoben. Sie können festlegen, dass andere Spuren ebenfalls verschoben werden, indem Sie deren Synchronisationssperre aktivieren.

Wenn Sie einen Clip einfügen möchten, ohne die Clips in anderen Spuren zu verlagern, ziehen Sie den Clip bei gedrückter STRG- und Alt-Taste (Windows) bzw. bei gedrückter Befehls- und Optionstaste (Mac OS) auf die Spur.

Sie können Videoclips auf jede beliebige Videospur ziehen. Audioclips können jedoch nur auf eine kompatible Audiospur gezogen werden. Audioclips können nicht der Master-Audiospur oder Submix-Spuren hinzugefügt werden. Sie dürfen nur auf Audiospuren des gleichen Kanaltyps abgelegt werden: Mono, Stereo oder 5.1 (siehe „Audiospuren in einer Sequenz“ auf Seite 222).

Clips mit verbundenen Video- und Audiokomponenten können auf eine Video- oder eine Audiospur gezogen werden. Dabei werden die Video- und Audiokomponenten jedoch getrennt angezeigt, jede Komponente in der entsprechenden Spur.

Hinweis: *Sie können einen Clip auf eine beliebige, nicht geschützte kompatible Spur in einer Sequenz ziehen, unabhängig davon, welche Spuren derzeit als Ziel ausgewählt sind. Eine geschützte Spur kann nicht als Ziel festgelegt werden. Das Schützen einer Zielspur bewirkt, dass die Spur nicht als Ziel ausgewählt werden kann.*

Ziehen von Video und Audio in eine Sequenz

Die Video- und Audiokomponenten verbundener Clips erscheinen standardmäßig beim Hinzufügen in entsprechenden Spuren der Sequenz (z. B. Video 1 und Audio 1), es sei denn, dass der Audiokanaltyp des Clips nicht mit der Zielspur kompatibel ist. In diesem Fall wird die verbundene Audiokomponente in der nächsten kompatiblen Spur angezeigt oder es wird automatisch eine kompatible Spur erstellt.

Hinweis: *Wenn Sie einen Audioclip auf eine nicht kompatible Spur ziehen, wird dieser automatisch in die nächste kompatible Spur verschoben, auch wenn sich bereits ein anderer Audioclip in dieser Spur befindet. Achten Sie deshalb darauf, dass Sie nicht aus Versehen die bereits in der Sequenz enthaltenen Clips durcheinander bringen.*

Sie können dieses Verhalten jedoch ändern, indem Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt halten.

Hinweis: *Informationen zum Erstellen von Spuren, die mit Ihren Ressourcen kompatibel sind, finden Sie unter Arbeiten mit Spuren und Erstellen einer benutzerdefinierten Sequenzvorgabe.*

Im Programmmonitor können Sie leichter feststellen, wo ein Clip, den Sie einer Sequenz hinzufügen, abgelegt werden muss. Während einer Überlagerung werden hier die Frames in der Sequenz angezeigt, die direkt neben dem Anfang und Ende des neuen Clips liegen. Bei einer Einfügung werden die an den Einfügepunkt angrenzenden Frames angezeigt.

1 (Optional) Öffnen Sie einen Clip im Quellmonitor und setzen Sie Marken an dessen In- und Out-Point. (Siehe „Arbeiten mit In- und Out-Points“ auf Seite 189.)

Wenn Sie keine In- und Out-Points setzen möchten, können Sie den Clip direkt von einer Ablage oder der Vorschau-Miniaturansicht im Projektfenster ziehen.

2 Um zu bewirken, dass die Clipkanten beim Ziehen aneinander ausgerichtet werden, stellen Sie sicher, dass die Schaltfläche „Ausrichten“ im Schnittfenster aktiviert ist.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Damit Sie die Video- und Audioteile eines Clips in bestimmte Spuren ziehen können, ziehen Sie den Clip aus dem Quellmonitor oder dem Projektfenster in ein Schnittfenster. Wenn der Videoteil des Clips über der gewünschten Videospur liegt, drücken Sie die Umschalttaste. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und ziehen Sie den Clip nach unten bis hinter den Trennbalken zwischen Video- und Audiospuren. Sobald der Audioteil des Clips über der gewünschten Audiospur liegt, lassen Sie die Maus und die Umschalttaste los.
- Wenn Sie den Videoteil eines Clips auf die Spur für Video 1 und den Audioteil auf eine Audiospur ziehen möchten, ziehen Sie den Clip aus dem Quellmonitor oder dem Projektfenster über die Linie, die die Videospuren von den Audiospuren trennt. Legen Sie den Clip über der Audiospur ab, in dem der Audioteil platziert werden soll. Der Videoteil des Clips verbleibt dann in Videospur 1 und der Audioteil wird in der gewünschten Audiospur abgelegt.
- Nehmen Sie eine Überlagerung vor, indem Sie den Clip aus dem Quellmonitor oder dem Projektfenster auf eine entsprechende Spur in einem Schnittfenster an die Stelle ziehen, an der der Clip beginnen soll. Der Zielbereich wird markiert und der Zeiger wird mit dem Überlagerungssymbol angezeigt.
- Nehmen Sie eine Einfügung vor, indem Sie den Clip bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Mac OS) aus dem Quellmonitor oder dem Projektfenster auf eine entsprechende Spur in einem Schnittfenster an die Stelle ziehen, an der der Clip beginnen soll. Der Zielbereich wird markiert und der Zeiger wird mit dem Einfügungssymbol angezeigt. In allen Spuren wird der Einfügepunkt mit einem Pfeil markiert.
- Nehmen Sie eine Einfügung vor, bei der nur Zielspuren verschoben werden, indem Sie Strg + Alt (Windows) bzw. Befehl + Option (Mac OS) drücken und den Clip aus dem Quellmonitor oder dem Projektfenster auf eine entsprechende Spur in einem Schnittfenster an die Stelle ziehen, an der der Clip beginnen soll. Der Zielbereich wird markiert und der Zeiger wird mit dem Einfügungssymbol angezeigt. In den Spuren, denen der Clip hinzugefügt wird, wird der Einfügepunkt mit einem Pfeil markiert.
- (Nur lateinische Tastaturen) Wenn Sie einen Clip beim Ablegen im Schnittfenster vergrößern oder verkleinern möchten, ziehen Sie diesen und halten Sie die Gleichtaste (=) gedrückt, um den Zoomfaktor zu vergrößern, bzw. die Minustaste (–), um den Zoomfaktor zu verringern. Verwenden Sie nicht die Tasten des Ziffernblocks.

Der Clip wird in einem Schnittfenster platziert und ein Schnittfenster wird aktiviert, sodass der Clip, der der Sequenz soeben hinzugefügt wurde, problemlos abgespielt werden kann.

Hinweis: *Sie können einen Clip auch überlagern oder einfügen, indem Sie ihn in den Programmmonitor ziehen und die STRG-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) drücken. Stellen Sie sicher, dass die gewünschte Spur in der Zeitleiste ausgewählt ist und dass sich die aktuelle Zeitposition an der Stelle befindet, an der Sie den Clip in die Sequenz einfügen möchten. Um das Verschieben von Clips beim Einfügen in einer Spur zu verhindern, deaktivieren Sie die Synchronisationssperre für diese Spur oder sperren die Spur.*

Verwandte Themen

„Spuren als Zielspur festlegen“ auf Seite 179

„Hinzufügen von Clips zu einer Sequenz“ auf Seite 178

„Arbeiten mit Spuren“ auf Seite 150

„Erstellen einer benutzerdefinierten Sequenzvorgabe“ auf Seite 159

Ziehen von nur Video oder nur Audio in eine Sequenz

Sie können einer Sequenz die Videospur und/oder die Audiospur eines Clips hinzufügen. Wenn Sie einen Clip aus dem Projektfenster oder dem Hauptanzeigebereich des Quellmonitors ziehen, fügen Sie automatisch beide Spuren hinzu. Wenn Sie nur eine Spur hinzufügen möchten, verwenden Sie den Quellmonitor.

1 Doppelklicken Sie auf einen Clip im Projektfenster oder im Schnittfenster, um ihn im Quellmonitor zu öffnen.

2 Führen Sie im Quellmonitorfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Um sowohl die Audio- als auch die Videokomponenten des Clips zu ziehen, ziehen Sie ihn aus einer beliebigen Position im Hauptbereich.
- Um nur die Videokomponente zu ziehen, ziehen Sie vom Symbol „Nur Videodaten ziehen“ aus.
- Um nur die Audiokomponente zu ziehen, ziehen Sie vom Symbol „Nur Audiodaten ziehen“ aus.

Hinweis: *„Nur Videodaten ziehen“ und „Nur Audiodaten ziehen“ sind keine Schaltflächen. Es handelt sich lediglich um Symbole, die als Klickposition für den Start des entsprechenden Ziehvorgangs dienen.*

Hinzufügen einer Spur beim Einfügen eines Clips

❖ Ziehen Sie einen Clip aus dem Projektfenster oder Quellmonitor in den leeren Bereich oberhalb der obersten Videospur (bei Video- oder verbundenen Clips) oder unterhalb der untersten Audiospur (bei Audio- oder verbundenen Clips). Adobe Premiere Pro fügt daraufhin abhängig vom Inhalt des Originalclips eine Audiospur und/oder eine Videospur ein.

Hinweis: *Wenn die Sequenz keine ungeschützte Spur des richtigen Medientyps enthält (z. B. eine Stereo-Audiospur für einen Stereo-Originalclip), wird die erforderliche Spur automatisch erstellt.*

Verwandte Themen

„Arbeiten mit Spuren“ auf Seite 150

Einfügen eines Clips in eine Sequenz

1 Doppelklicken Sie auf einen Clip im Projektfenster oder in einer Sequenz, um ihn im Quellmonitor zu öffnen.

2 Platzieren Sie die Marke für die aktuelle Zeit an der Position in der Sequenz, an der Sie den Clip einfügen möchten.

3 Klicken Sie im Schnittfenster auf die Header der Spuren, in die Sie die Komponenten des Originalclips einfügen möchten, um sie als Ziel festzulegen.

4 Ziehen Sie die Originalclip-Spurmarken in die Header der Spuren, in die Sie die Komponenten des Originalclips einfügen möchten.

5 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Synchronisationssperre“ im Header von allen Spuren, die beim Einfügen verschoben werden sollen.

Hinweis: *Alle Spuren, die als Ziel festgelegt wurden oder deren Synchronisationssperre aktiviert ist, sind durch den Einfügevorgang betroffen. Nur Spuren mit deaktivierter Synchronisationssperre, die nicht als Ziel festgelegt wurden, bleiben unverändert. Falls eine Spur keine Originalspurenmarke hat oder die Spur nicht als Ziel festgelegt ist, aber durch die aktivierte Synchronisationssperre geändert wird, wird an der aktuellen Zeitposition ein leerer Spurhintergrund für die Dauer des Originalclips eingefügt.*

6 Klicken Sie im Quellmonitor auf die Schaltfläche „Einfügen“ .

Die Audio- und Videokomponenten des Clips werden an der aktuellen Zeitposition in die ausgewählten Spuren eingefügt. Clips, die sich rechts von dieser Position in einer eigenen Spur oder in einer Spur mit aktivierter Synchronisationssperre befinden, werden um die Länge des eingefügten Clips nach rechts verschoben.

Verwandte Themen

www.adobe.com/go/lrvid4072_pr_de

Verbesserte Festlegung von Zielspuren

Überlagern eines Clips in einer Sequenz

1 Doppelklicken Sie auf einen Clip im Projektfenster oder in einer Sequenz, um ihn im Quellmonitor zu öffnen.

2 Platzieren Sie die Marke für die aktuelle Zeit an der Position in der Sequenz, an der Sie den Clip überlagern möchten.

3 Klicken Sie auf die Header der Spuren, in denen Sie die Komponenten des Quell-Clips überlagern möchten, um sie als Ziel festzulegen.

4 Ziehen Sie die Quell-Clip-Spurmarken in die Header der Spuren, in denen Sie die Komponenten des Quell-Clips überlagern möchten.

Hinweis: *Wenn bei einer Überlagerung die als Ziel festgelegte Spur keine Originalspurmarke hat, wird für die Dauer des Originalclips ein leerer Spurhintergrund eingefügt, wobei der vorherige Inhalt gelöscht wird.*

5 Klicken Sie im Quellmonitor auf die Schaltfläche „Überlagern“ .

Die ausgewählten Spuren werden an der aktuellen Zeitposition mit den Audio- und Videokomponenten des Clips überlagert.

Dreipunkt- und Vierpunktbearbeitung

Im Quell- und Programmmonitor stehen Steuerelemente für die Durchführung von Dreipunkt- und Vierpunktbearbeitungen zur Verfügung. Hierbei handelt es sich um Standard-Bearbeitungsverfahren im herkömmlichen Filmschnitt.

Bei der *Dreipunktbearbeitung* setzen Sie Marken für entweder zwei In-Points und einen Out-Point oder für zwei Out-Points und einen In-Point. Den vierten Punkt müssen Sie nicht selbst setzen, da er aus den anderen drei Punkten abgeleitet wird. Bei einer typischen Dreipunktbearbeitung geben Sie zum Beispiel den Start- und den Endframe des Originalclips (den In- und Out-Point des Originals) sowie den Punkt an, an dem der Clip in der Sequenz beginnen soll (den In-Point der Sequenz). Das Clipende in der Sequenz, also der nicht angegebenen Out-Point der Sequenz, wird automatisch anhand der drei definierten Punkte bestimmt. Eine Bearbeitung kann jedoch anhand jeder beliebigen Kombination von drei Punkten vorgenommen werden. Manchmal ist zum Beispiel der Punkt, an dem ein Clip in einer Sequenz endet, wichtiger als der Clipanfang. In diesem Fall bestehen die drei Punkte aus In- und Out-Point des Originals und Out-Point der Sequenz. Muss der Clip dagegen an bestimmten Punkten der Sequenz beginnen und enden, z. B. exakt mit einem Sprecherkommentar übereinstimmen, können Sie zwei Punkte in der Sequenz und nur einen Punkt im Original setzen.

Bei einer *Vierpunktbearbeitung* setzen Sie Marken für den In- und Out-Point des Originals sowie für den In- und Out-Point der Sequenz. Die Vierpunktbearbeitung sollten Sie verwenden, wenn sowohl der Anfangs- und Endframe des Originals als auch der Anfangs- und Endframe der Sequenz entscheidend sind. Wenn sich die markierte Dauer des Originals von der markierten Dauer der Sequenz unterscheidet, gibt Adobe Premiere Pro eine entsprechende Warnung aus und schlägt Alternativen vor.

Verwandte Themen

„Arbeiten mit In- und Out-Points“ auf Seite 189

„Spuren als Zielspur festlegen“ auf Seite 179

Durchführen einer Dreipunktbearbeitung

1 Doppelklicken Sie in einem Projektfenster auf einen Clip, um ihn im Quellmonitor zu öffnen.

2 Klicken Sie in einem Schnittfenster auf die Header der Spuren, denen Sie den Clip hinzufügen möchten, um sie als Ziel festzulegen.

3 Ziehen Sie in der Zeitleiste die Originalspurmarken auf die Header der Spuren, in die die Clipkomponenten eingefügt werden sollen.

4 Markieren Sie im Quell- und Programmmonitor eine beliebige Kombination aus drei In- und Out-Points.

5 Führen Sie im Quellmonitorfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Um eine Einfügung vorzunehmen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Einfügen“ .
- Um eine Überlagerung vorzunehmen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Überlagern“ .

Durchführen einer Vierpunktbearbeitung

1 Doppelklicken Sie in einem Projektfenster auf einen Clip, um ihn im Quellmonitor zu öffnen.

2 Klicken Sie in einem Schnittfenster auf die Header der Spuren, denen Sie den Clip hinzufügen möchten, um sie als Ziel festzulegen.

3 Ziehen Sie in der Zeitleiste die Originalspurmarken auf die Header der Spuren, in die die Clipkomponenten eingefügt werden sollen.

4 Legen Sie mit den Steuerelementen des Quellmonitors einen In- und Out-Point für den Originalclip fest.

5 Legen Sie mit den Steuerelementen des Programmmonitors einen In- und Out-Point für die Sequenz fest.

6 Führen Sie im Quellmonitorfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Um eine Einfügung vorzunehmen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Einfügen“
- Um eine Einfügung vorzunehmen und nur Clips in Zielspuren zu verschieben, halten Sie die Alt-Taste (Windows) oder die Optionstaste (Mac OS) gedrückt, und klicken auf die Schaltfläche „Einfügen“ .
- Um eine Überlagerung vorzunehmen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Überlagern“ .

7 Weicht die markierte Dauer des Originals von der des Programms ab, wählen Sie eine der folgenden Optionen:

Clipgeschwindigkeit ändern (einpassen) Bei Auswahl diese Option werden der In- und Out-Point des Originalclips beibehalten, die Clipgeschwindigkeit wird jedoch so geändert, dass die Clipdauer der durch den In- und Out-Point der Sequenz festgelegten Dauer entspricht.

Clipanfang abschneiden (links) Bei Auswahl dieser Option wird der In-Point des Originalclips automatisch so geändert, dass die Clipdauer der durch den In- und Out-Point der Sequenz festgelegten Dauer entspricht.

Clipende abschneiden (rechts) Bei Auswahl dieser Option wird der Out-Point des Originalclips automatisch so geändert, dass die Clipdauer der durch den In- und Out-Point der Sequenz festgelegten Dauer entspricht.

Ignorieren des In-Point einer Sequenz Ignoriert den definierten In-Point der Sequenz und führt eine Dreipunktbearbeitung durch.

Ignorieren des Out-Point einer Sequenz Ignoriert den definierten Out-Point der Sequenz und führt eine Dreipunktbearbeitung durch.

Automatisches Hinzufügen von Clips zu einer Sequenz

Sie können schnell einen Rohschnitt zusammenstellen oder einer vorhandenen Sequenz Clips hinzufügen. Die hinzugefügten Clips können Standardvideo- und -audio-Überblendungen enthalten.

1 Setzen Sie In- und Out-Points, um die Start- und Endpunkte der einzelnen Clips festzulegen.

2 Ordnen Sie die Clips im Projektfenster an. Sie können Clips in der ausgewählten Reihenfolge zu einer Sequenz hinzufügen, oder die Reihenfolge der Symbolanordnung im Behälter verwenden. Sie können auch Sequenzen oder Clips in verschachtelten Ablagen hinzufügen.

Sie können Clips aus einer Ablage wie auf einem Storyboard anordnen, indem Sie im Projektfenster die Symbolansicht aktivieren. (Siehe „Ändern der Ansicht des Projektfensters“ auf Seite 116.)

3 Wählen Sie die Clips im Projektfenster aus. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS), um die Clips durch einen Auswahlrahmen in die gewünschte Reihenfolge zu bringen.

4 Klicken Sie im Projektfenster auf „Automatisch in Sequenz umwandeln“ .

5 Legen Sie die folgenden Optionen im Dialogfeld „Automatisch in Sequenz umwandeln“ fest und klicken Sie anschließend auf „OK“:

Anordnung Definiert die Methode, die zum Festlegen der Reihenfolge der Clips verwendet wird, wenn diese der Sequenz hinzugefügt werden. Wenn Sie den Befehl „Sortierreihenfolge“ wählen, werden die Clips in der Reihenfolge hinzugefügt, in der sie im Projektfenster aufgeführt sind: von oben nach unten in der Listenansicht bzw. von links nach rechts und von oben nach unten in der Symbolansicht. Wählen Sie hingegen den Befehl „Auswahlreihenfolge“, werden die Clips gemäß der Reihenfolge hinzugefügt, in der Sie sie im Projektfenster ausgewählt haben.

Platzierung Gibt an, wie Clips in der Sequenz platziert werden. Bei Auswahl von „Nacheinander“ werden die Clips einer nach dem anderen platziert. Wenn Sie „An nicht nummerierten Marken“ wählen, werden die Clips an nicht nummerierten Sequenzmarken platziert. Bei Auswahl von „An nicht nummerierten Marken“ stehen die Überblendungsoptionen nicht zur Verfügung.

Methode Gibt den Typ der durchzuführenden Bearbeitung an. Wählen Sie „Einfügen“, um Clips durch Einfügungen zur Sequenz hinzuzufügen, beginnend bei der aktuellen Zeit der Sequenz. Hierbei werden vorhandene Clips um die Dauer des neuen Materials nach vorne geschoben. Wählen Sie „Überlagern“, um Überlagerungen vorzunehmen, bei denen das neue Material die bereits in der Sequenz vorhandenen Clips ersetzt.

Hinweis: *Bei Auswahl von „Automatisch in Sequenz umwandeln“ werden Zielspuren ignoriert; es werden stets die niedrigsten verfügbaren Video- und Audiospuren verwendet. Wenn Video 1 und Audio 1 beispielsweise gesperrt sind, wird automatisch Video 2 und Audio 2 bzw. die Audiospur mit der niedrigsten Zahl und dem geeigneten Kanaltyp verwendet.*

Clipüberlappung Gibt die Dauer der Überblendung an und legt fest, um wie viel die In- und Out-Points der Clips verschoben werden müssen, um die Überblendung auszugleichen, wenn die Option „Standard-Audioüberblendung übernehmen“ bzw. „Standard-Videoüberblendung übernehmen“ aktiviert ist. Bei einem Wert von beispielsweise 30 Frames werden die In- und Out-Points der Clips bei jeder Bearbeitung, bei der eine aus 30 Frames bestehende Überblendung hinzugefügt wird, um jeweils 15 Frames abgeschnitten. Der Standardwert für diese Option ist 15 Frames. In einem Einblendmenü können Sie Frames oder Sekunden als Einheit auswählen.

Standardüberblendung anwenden Wenn diese Option aktiviert ist, wird an jedem Audioschnittpunkt eine Audioüberblendung durchgeführt. Dabei wird die im Effektfenster definierte Standard-Audioüberblendung verwendet. Diese Option ist nur dann verfügbar, wenn die ausgewählten Clips Audiospuren enthalten und wenn die Option „Platzierung“ auf „Nacheinander“ gesetzt ist. Sie hat keine Auswirkung, wenn für „Clipüberlappung“ der Wert 0 eingestellt ist.

Standard-Videoüberblendung übernehmen Wenn diese Option aktiviert ist, wird an jedem Schnittpunkt die im Effektfenster definierte Standardüberblendung eingefügt. Diese Option ist nur dann verfügbar, wenn die Option

„Platzierung“ auf „Nacheinander“ gesetzt ist, und hat keine Auswirkung, wenn für Clipüberlappung der Wert 0 eingestellt ist.

Audio ignorieren Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Audioinformationen in Clips, für die die automatische Umwandlung in eine Sequenz ausgewählt ist, ignoriert.

Video ignorieren Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Videoinformationen in Clips, für die die automatische Umwandlung in eine Sequenz ausgewählt ist, ignoriert.

Verwandte Themen

„Spezifizieren und Anwenden von Standardüberblendungen“ auf Seite 361

Mischen von Cliptypen in einer Sequenz

Sie können Clips mit unterschiedlicher Framerate, verschiedenen Seitenverhältnissen und Framegrößen in derselben Sequenz verwenden. Wenn Sie beispielsweise einen HD-Clip in eine Sequenz eines SD-Projekts einfügen, erhält der Clip ein entsprechendes Seitenverhältnis und wird automatisch auf die SD-Framegröße skaliert. Umgekehrt gilt, wenn Sie einen SD-Clip in eine Sequenz eines HD-Projekts einfügen, erhält der Clip automatisch die entsprechende Größe.

Über Clips im Schnittfenster, deren Attribute nicht mit den Sequenzeinstellungen übereinstimmen, wird eine Renderleiste angezeigt. Die Renderleiste gibt an, dass diese Clips vor der endgültigen Ausgabe gerendert werden müssen. Das heißt jedoch nicht unbedingt, dass keine Vorschau der Clips in Echtzeit angezeigt werden kann. Wenn eine gelbe Renderleiste über einem Clip angezeigt wird, kann Adobe Premiere Pro ihn wahrscheinlich ohne Rendering in Echtzeit wiedergeben. Wird jedoch eine rote Renderleiste über dem Clip angezeigt, kann er von Adobe Premiere Pro wahrscheinlich nicht ohne Rendering in Echtzeit wiedergegeben werden.

Ein Clip, dessen Framerate von der Framerate der Sequenz abweicht, wird in der Framerate der Sequenz wiedergegeben.

Ersetzen eines Clips durch einen anderen im Schnittfenster

Sie können einen Clip im Schnittfenster durch einen anderen Clip aus dem Quellmonitor oder einer Ablage ersetzen und dabei sämtliche dem ursprünglichen Clip im Schnittfenster zugewiesenen Effekte beibehalten.

Ziehen Sie mithilfe eines der folgenden Tastatur-Modifiers einen Clip vom Projektfenster oder Quellmonitor auf einen Clip im Schnittfenster:

- Um den In-Punkt des neuen Clips zu verwenden, ziehen Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) oder bei gedrückter Optionstaste (Mac OS). Sie können den In-Point des neuen Clips beispielsweise verwenden, wenn Sie ihn bereits zugeschnitten haben, um am gewünschten Punkt zu starten.
- Um den In-Punkt des ursprünglichen Clips auf den neuen Clip anzuwenden, ziehen Sie bei gedrückter Umschalt- und Alt-Taste (Windows) oder bei gedrückter Umschalt- und Optionstaste (Mac OS). Sie können beispielsweise den In-Punkt des Originalclips auf den neuen Clip anwenden, wenn der neue Clip synchron zum Originalclip mit einer anderen Kamera aufgenommen wurde. In diesem Fall wird beim Übertragen des In-Punkts vom Originalclip der neue Clip an derselben Position gestartet.

Die Clip-Position und die Effekte im Schnittfenster bleiben erhalten, und die auf den ursprünglichen Clip angewendeten Effekte werden auch auf den Ersatz-Clip angewendet.

Sie können einen Clip im Schnittfenster auch ersetzen, indem Sie ihn markieren, anschließend einen Ersatz-Clip in einer Ablage oder im Quellmonitor auswählen und die Option „Clip“ > „Durch Clip ersetzen“ > [Ersatztyp] wählen.

Ersetzen des Quellfilmmaterials eines Clips

Sie können das Quellfilmmaterial für jeden Clip im Projektfenster ersetzen. Wenn Sie das Quellfilmmaterial für einen Clip ersetzen, wird er mit der neuen Quelldatei verknüpft. Alle Instanzen des Clips und seine Clipkopien werden im Projektfenster und im Schnittfenster mit ihren In- und Out-Points sowie angewendeten Effekten unverändert beibehalten. Der Clip wird jedoch mit dem neuen Filmmaterial statt dem Originalfilmmaterial verknüpft. Sie können beispielsweise ganz einfach das Platzhalter-Filmmaterial durch das endgültige Filmmaterial ersetzen oder Filmmaterial mit Ton in einer Sprache durch identisches Filmmaterial mit einer anderen Sprachversion ersetzen, wobei die Bearbeitungen beibehalten werden, die im Originalfilmmaterial vorgenommen wurden.

1 Wählen Sie im Projektfenster den Clip aus, für den Sie das neue Filmmaterial einsetzen möchten.

2 Wählen Sie „Clip“ > „Filmmaterial ersetzen“.

3 Suchen Sie im Dialogfeld „Filmmaterial für ... ersetzen“ die Datei, die das Ersatzfilmmaterial enthält.

4 Zum Umbenennen des Clips in den Dateinamen des Ersatzfilmmaterials aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Umbenennen des Clips in Dateiname“.

5 Klicken Sie auf „Auswählen“.

Hinweis: *Der Befehl „Bearbeiten“ > „Rückgängig“ ist nicht geeignet, um das Ersetzen von Filmmaterial rückgängig zu machen. Sie können jedoch den Befehl „Clip“ > „Filmmaterial ersetzen“ erneut verwenden, um den Clip wieder mit der ursprünglichen Quelldatei zu verknüpfen.*

Festlegen oder Entfernen von In- und Out-Points in Sequenzen

Sie können in einer Sequenz die Positionierung und Neuanordnung von Clips mit In- und Out-Points vereinfachen.

Hinweis: *Die In- und Out-Points von Sequenzen werden automatisch entfernt, wenn Sie im Programmmonitor die Herausnehmen- bzw. Extrahieren-Bearbeitung wählen.*

Definieren der In- und Out-Points der Sequenz

1 Navigieren Sie in einem Schnittfenster zum In-Point und klicken Sie auf „In-Point setzen“ im Programmmonitor.

2 Navigieren Sie in einem Schnittfenster zum Out-Point und klicken Sie auf „Out-Point setzen“ .

Sie können die In- und Out-Points gleichzeitig ohne Änderung der Sequenzdauer verschieben, indem Sie den In/Out-Griff (den strukturierten Bereich in der Mitte des schattierten Bereichs zwischen den In- und Out-Points) im Programmmonitor bzw. Schnittfenster ziehen.

Definieren der In- und Out-Points der Sequenz um eine Auswahl herum

1 Wählen Sie in einem Schnittfenster mindestens einen Clip oder eine Lücke in der Sequenz aus.

2 Wählen Sie „Marke“ > „Sequenzmarke setzen“ > „In und Out um Auswahl“. Hierdurch werden In- und Out-Points für die Sequenz gesetzt, die mit den In- und Out-Points der Auswahl übereinstimmen.

Dieser Befehl ist besonders nützlich, wenn Sie Clips unter Verwendung der Drei- oder Vierpunktmethode in der Sequenz ersetzen oder entfernen. *(Siehe „Dreipunkt- und Vierpunktbearbeitung“ auf Seite 184.)*

Entfernen der In- und Out-Points einer Sequenz

1 Vergewissern Sie sich, dass die Sequenz im Programmmonitor angezeigt wird.

2 Wählen Sie „Marke“ > „Sequenzmarke löschen“ und danach die Option zum Löschen des In- und/oder des Out-Points.

Sie können auch einen In- oder Out-Point löschen, indem Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS) auf die Schaltfläche „In-Point definieren“ oder „Out-Point definieren“ klicken.

Festlegen der Sequenz-Startzeit

Standardmäßig startet die Zeitleiste jeder Sequenz bei Null und misst die Zeit entsprechend dem Timecode-Format, dass Sie im Feld „Anzeigeformat“ der Registerkarte „Allgemein“ des Dialogfelds „Neue Sequenz“ angegeben haben. Sie können jedoch die Startzeit der Zeitleiste einer Sequenz ändern. Vielleicht möchten Sie die Startzeit so setzen, dass sie mit einem Masterband übereinstimmt, das normalerweise bei 00;58;00;00 beginnt. So können Sie einen zweiminütigen Vorspann vor der Standardstartzeit der Sequenz (01;00;00;00) einfügen.

- Wählen Sie in einem Schnittfenster-Menü den Befehl „Nullpunkt der Sequenz“, geben Sie einen Start-Timecode ein, und klicken Sie auf „OK“. (Die Startzeit muss eine positive Zahl sein.)

Zuschneiden von Clips

Arbeiten mit In- und Out-Points

Das Definieren der In- und Out-Points eines Clips wird als *Zuschneiden* bezeichnet. Der erste Frame, den Sie in eine Sequenz aufnehmen möchten, wird als In-Point des Clips markiert. Anschließend definieren Sie den letzten Frame, indem Sie ihn als Out-Point markieren.

Im Quellmonitor setzen Sie In-Points und Out-Points für einen Clip. Sobald sich der Clip in einer Sequenz befindet, können Sie den In- und Out-Point zuschneiden, indem Sie die Kanten ziehen. Es stehen diverse Tools und Verfahren zur Verfügung, um mehrere Kanten auf einmal zuzuschneiden und so die Anzahl der Schritte zu reduzieren und die Integrität der Sequenz zu wahren.

Sie können mehrere ausgewählte Clips bzw. eine Gruppe von Clips genauso zuschneiden wie einen einzelnen Clip. Die Clips werden dabei wie ein einzelner Clip behandelt. Sie können die äußeren Kanten (den In-Point des ersten Clips und den Out-Point des letzten Clips), nicht aber die inneren Kanten (die In- und Out-Points der einzelnen Clips) zuschneiden.

Eine Feinabstimmung der Schnittpunkte in einer Sequenz können Sie im Zuschneidefenster vornehmen. Das Zuschneidefenster ist ähnlich aufgebaut wie der Quell- und Programmmonitor. Es enthält jedoch optimierte Steuerelemente für die präzise Einstellung eines Schnittpunkts zwischen Clips in einer Sequenz.

Entsprechend können Sie In- und Out-Points im Programmmonitor setzen, um einer Sequenz Clips hinzuzufügen. Der Zweck ist zwar verschieden, die Funktion der Steuerelemente zum Setzen und Aufrufen von In- und Out-Points ist jedoch in beiden Fenstern gleich. (Siehe „Festlegen oder Entfernen von In- und Out-Points in Sequenzen“ auf Seite 188.)

Verwandte Themen

Zuschneiden

Zuschneiden im Quellmonitor

Das Fenster „Quellmonitor“ enthält vielseitige Werkzeuge zum Zuschneiden von Clips. Sie können sie zum Festlegen, Verschieben und Entfernen von In- und Out-Points verwenden, die aktuelle Zeitposition auf einen dieser Punkte setzen oder eine Vorschau der Frames an ihrer Position anzeigen.

Öffnen eines Clips im Quellmonitor

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um einen Clip im Quellmonitor zu öffnen:

- Doppelklicken Sie auf den Clip im Projektfenster.
- Doppelklicken Sie auf den Clip im Schnittfenster.

Auswählen eines Clips zur Anzeige im Quellmonitor

Sie können im Quellmonitor mehrere Clips gleichzeitig öffnen. Jedoch können Sie jeweils nur einen Clip anzeigen.

1 Klicken Sie auf der Registerkarte „Quellmonitor“ auf das nach unten weisende Dreieck, um das Registerkartenmenü zu öffnen.

2 Wählen Sie den Namen des anzuzeigenden Clips aus.

Hinweis: *Sie können Tastaturbefehle zum Auswählen und Schließen von Clips im Quellmonitor festlegen. Weitere Informationen zum Zuweisen von Tastaturbefehlen finden Sie unter „Tastenkombinationen anpassen“ auf Seite 528.*

Festlegen der In- und Out-Points im Quellmonitor

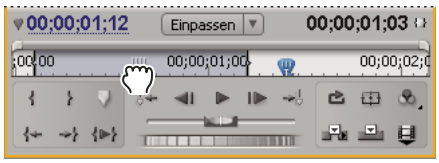
❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um im Quellmonitor einen In-Point oder Out-Point festzulegen:

- Markieren Sie einen In-Point, indem Sie den Abspielkopf auf den gewünschten Frame ziehen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „In-Point setzen“ .
- Markieren Sie einen Out-Point, indem Sie den Abspielkopf auf den gewünschten Frame ziehen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Out-Point setzen“ .

Gleichzeitiges Bewegen von In- und Out-Point

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie für einen Video- oder Audio-Clip in der Zeitleiste des Quellmonitors am In/Out-Griff (d. h. dem strukturierten Bereich in der Mitte des schattierten Bereichs zwischen In- und Out-Point). Stellen Sie sicher, dass Sie den strukturierten Bereich ziehen, da Sie anderenfalls einfach nur die Marke für die aktuelle Zeit verschieben.



Ziehen des Audio-In/Out-Griffs für einen Audioclip oder einen Track

- Ziehen Sie für einen Audioclip den grauen Bereich zwischen dem In-Point und dem Out-Point oberhalb der Wellenform nach links oder rechts.

Ziehen des Audio-In/Out-Griffs für einen Audioclip oder einen Track

In- und Out-Points werden gemeinsam bewegt, sodass die Dauer zwischen ihnen konstant bleibt.

Auf die gleiche Weise können die In- und Out-Points von Sequenzen im Programmmonitor bzw. in einem Schnittfenster verschoben werden.

Anzeigen von In- und Out-Frames im Quellmonitor

Nachdem Sie im Quellmonitor In- und Out-Points gesetzt haben, können Sie den Bereich zwischen den Points ziehen, um die parallel liegenden In-Point- und Out-Point-Frames im Quellmonitor anzuzeigen. Frames auf diese Weise anzuzeigen ist dann sinnvoll, wenn Sie mit den In- und Out-Points eine bestimmte Dauer festgelegt haben und Sie einen Clip-Abschnitt finden möchten, der dieser Dauer entspricht. Außerdem eignet sich dieser Vorgang für schnelle Änderungen an den In- und Out-Points.

Hinweis: *Sie können In- und Out-Frames auf diese Weise nur für Clips anzeigen, die Sie im Quellmonitor von einer Sequenz aus geöffnet haben.*

1 Legen Sie den In- und den Out-Point fest.

2 Ziehen Sie am In/Out-Griff (dem strukturierten Bereich in der Mitte des schattierten Bereichs zwischen den In- und Out-Points).

Spulen zu einem In- oder Out-Point

Im Quellmonitor können Sie einen Frame für einen Clip und im Programmmonitor den aktuellen Frame für eine Sequenz spulen.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die aktuelle Zeit zu einem In-Point zu spulen, klicken Sie auf „Zu In-Point gehen“ .
- Um die aktuelle Zeit zu einem Out-Point zu spulen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Zu Out-Point gehen“ .

Hinweis: *Wechseln Sie zum nächsten Bearbeitungspunkt in einer der Zielspuren, indem Sie auf die Schaltfläche „Zum nächsten Schnittpunkt gehen“ klicken. Wechseln Sie zum vorherigen Bearbeitungspunkt in einer der Zielspuren, indem Sie auf die Schaltfläche „Zum vorherigen Schnittpunkt gehen“ klicken.*

Entfernen des In- oder Out-Points eines Quell-Clips

1 Doppelklicken Sie auf einen Quell-Clip in einem Projektfenster, um ihn im Quellmonitor zu öffnen.

2 Wählen Sie „Marke“ > „Clip-Marke löschen“ und danach die Option zum Löschen des In- und/oder des Out-Points.

Sie können auch einen In- oder Out-Point löschen, indem Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS) im Quellmonitor auf die Schaltfläche „In-Point definieren“ oder „Out-Point definieren“ klicken.

Wellenform-Scrubbing im Quellmonitor

❖ Klicken und ziehen Sie im Quellmonitor an einem beliebigen Punkt auf der Wellenform nach links oder rechts.

Die Marke für die aktuelle Zeit erscheint an der Stelle, an der Sie klicken, und der Audioclip wird vorwärts oder rückwärts und schnell oder langsam abgespielt, je nach dem, in welche Richtung und wie schnell Sie über den Clip ziehen oder *Scrubben*.

Ein- und Auszoomen von Wellenformen im Quellmonitor

Sie können im Quellmonitor in eine Audio-Wellenform einzoomen, um die Positionen von Marken, In- und Out-Points besser identifizieren zu können.

1 Doppelklicken Sie auf einen Audio-Clip im Projektfenster, um ihn im Quellmonitor zu öffnen.

2 Zum horizontalen Einzoomen klicken Sie auf ein Ende der horizontalen Zoomleiste über der Zeitleiste im Quellmonitor und ziehen sie.

Die Wellenform aller Kanäle sowie die Zeitleiste werden horizontal ausgedehnt oder komprimiert.

3 Zum vertikalen Einzoomen führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Um in einen einzelnen Kanal einzuzoomen, ziehen Sie ein Ende der vertikalen Zoomleiste neben dem Dezibelregler auf der rechten Seite des Quellmonitors.
- Um in alle Kanäle gleichzeitig einzuzoomen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie ein Ende der vertikalen Zoomleiste neben dem Dezibelregler auf der rechten Seite des Quellmonitors ziehen.

Die Wellenform des Kanals bzw. der Kanäle sowie der Dezibelregler werden vertikal ausgedehnt oder komprimiert.

Zum standardmäßigen vertikalen Zoomfaktor zurückkehren

❖ Doppelklicken Sie auf die vertikale Zoomleiste.

Zum vorherigen vertikalen Zoomfaktor zurückkehren

❖ Nachdem Sie zum standardmäßigen Zoomfaktor zurückgekehrt sind, doppelklicken Sie auf die vertikale Zoomleiste.

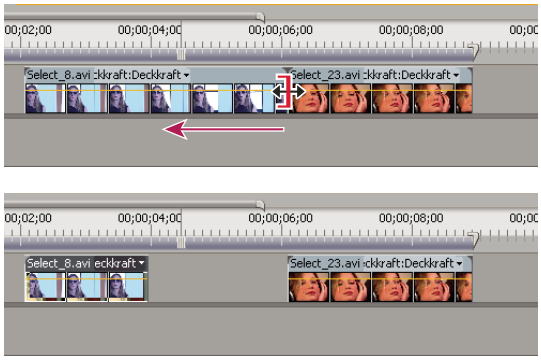
Zuschneiden mit den Werkzeugen „Clipanfang abschneiden“ und „Clipende abschneiden“

Sie können die In- und Out-Points von Clips ändern, indem Sie die Clipkanten in einem Schnittfenster ziehen. Während des Ziehvorgangs wird der aktuelle In- bzw. Out-Point im Programmmonitor angezeigt. In einer Quickinfo wird angezeigt, wie viele Frames vom Zuschneiden betroffen sind. Es wird ein negativer Wert angezeigt, wenn Sie die Kante in Richtung des Anfangs der Sequenz ziehen, und ein positiver Wert, wenn Sie die Kante in Richtung des Endes der Sequenz ziehen. Sie können nicht außerhalb des von den ursprünglichen In- und -Out-Points des Originalmaterials festgelegten Bereichs zuschneiden.

❖ Klicken Sie auf das Auswahlwerkzeug und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie den In-Point bearbeiten möchten, ziehen Sie den linken Rand des Clips an die gewünschte Position, sobald das Symbol „Clipanfang abschneiden“ angezeigt wird.
- Wenn Sie den Out-Point bearbeiten möchten, ziehen den rechten Rand des Clips an die gewünschte Position, sobald das Symbol „Clipende abschneiden“ angezeigt wird.

Hinweis: *Wenn Sie nur eine Spur eines verbundenen Clips zuschneiden möchten, drücken Sie die Alt-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS), wenn Sie auf das Zuschnittssymbol klicken. Sie müssen die Alt-Taste (Windows) bzw. Optionstaste (Mac OS) nach Beginn des Zuschneidens nicht gedrückt halten. Wenn Sie in einem Clip eine Lücke schließen möchten, drücken Sie die STRG-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) beim Ziehen.*



Zuschneiden eines Clips

Bei diesem Zuschneideverfahren wird nur ein einziger Cliprand verändert, angrenzende Clips bleiben unangetastet. Wenn Sie mehrere Ränder gleichzeitig zuschneiden oder aneinander angrenzende Clips verschieben möchten, finden Sie weitere Informationen unter „Durchführen von Rollen und Löschen und Lücke schließen“ auf Seite 195 und „Durchführen von Unterschieben und Überschieben“ auf Seite 197.

Drücken Sie die STRG- Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS), wenn Sie mit dem Auswahlwerkzeug ziehen, um zum Lückenwerkzeug zu wechseln.

Mit der Zeitanzeige zuschneiden

Sie können den In-Point oder Out-Point eines Clips in einer Sequenz auf den Ort der Zeitanzeige einstellen, manchmal auch *erweiterte Bearbeitung*genannt, wenn Sie zuerst zwei Tastaturbefehle zuweisen.

Tastaturbefehle so einstellen, dass mit der Zeitanzeige zugeschnitten wird

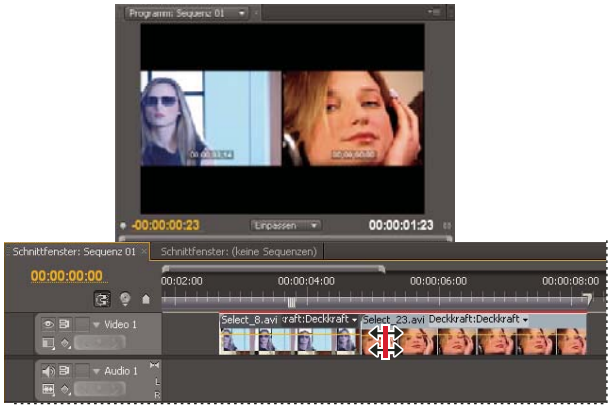
1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Tastaturanpassung“.
2. Wählen Sie [Benutzerdefiniert] aus dem Dropdown-Menü „Festlegen“.
3. Wählen Sie „Anwendung“ aus dem Dropdown-Menü mit den Tastaturbefehlstypen.
4. Blättern Sie nach unten zu „In-Point für das Abschneiden in der Zeitanzeige“ und wählen Sie es aus.
5. Klicken Sie im Tastaturbefehlsbereich auf den richtigen Namen des Befehls und geben Sie einen Tastaturbefehl in das weiße Feld ein.
6. Blättern Sie nach unten zu „Out-Point für das Abschneiden in der Zeitanzeige“ und wählen Sie es aus
7. Klicken Sie im Tastaturbefehlsbereich auf den richtigen Namen des Befehls und geben Sie einen Tastaturbefehl in das weiße Feld ein.
8. Klicken Sie auf „OK“.

In- und Out-Points mit der Zeitanzeige festlegen

1. Klicken Sie in den Spurheader im Bereich in der Nähe des Titels der Spur, die den oder die Clip(s) zum Zuschneiden enthält. Dadurch wird die Spur ausgewählt. Sie können Videospuren, Audiospuren oder beides als Ziel angeben.
2. Ziehen Sie die Zeitanzeige an die Stelle, an der Sie den In-Point oder Out-Point des oder der Clips festlegen möchten.
3. Drücken Sie den Tastaturbefehl, den Sie „In-Point für das Abschneiden in der Zeitanzeige“ oder „Out-Point für das Abschneiden in der Zeitanzeige“ zugewiesen haben.

Informationen zum Rollen und Löschen und Lücke schließen

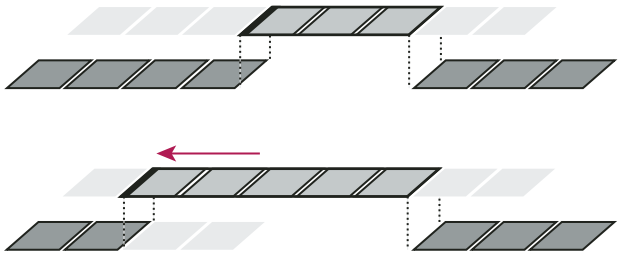
Wenn Sie den Schnittpunkt zwischen zwei Clips anpassen möchten, verwenden Sie Variationen der einfachen Zuschneidemethode, die als *Löschen und Lücke schließen* bzw. als *Rollen* bezeichnet werden. Mithilfe von Spezialwerkzeugen können Sie Bearbeitungen, die normalerweise aus mehreren Schritten bestehen, in einer einzigen Aktion vornehmen. Bei Bearbeitungen mit den Werkzeugen „Löschen und Lücke schließen“ bzw. „Rollen“ werden die betroffenen Frames nebeneinander im Programmmonitor angezeigt.



Programmmonitor und Zeitleiste während des Rollens

Rollen

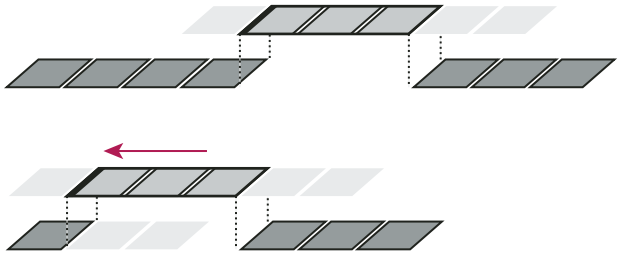
Beim Rollen werden ein angrenzender Out- und In-Point gleichzeitig und um die gleiche Anzahl Frames zugeschnitten. Hierdurch wird der Schnittpunkt zwischen Clips verschoben, während die zeitliche Position anderer Clips bewahrt und die Gesamtdauer der Sequenz beibehalten werden. Wenn Sie die Alt-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS) drücken, wenn Sie eine Rollbearbeitung durchführen, wird die Verbindung zwischen Video und Audio ignoriert (*L-Schnitt* oder *J-Schnitt*).



Beim Rollen, wie es hier vorgenommen wird, wird der Schnittpunkt zeitlich nach vorn gezogen. Dadurch wird der vorangehende Clip verkürzt und der darauffolgende Clip verlängert, die Programmdauer bleibt dabei konstant.

Löschen und Lücke schließen

Bei einer Bearbeitung mit dem Werkzeug „Löschen und Lücke schließen“ wird ein Clip zugeschnitten, und die nachfolgenden Clips in der Spur werden um den Zuschnittwert verschoben. Wenn Sie einen Clips auf diese Weise verkürzen, werden alle Clips nach dem Schnittpunkt zeitlich rückwärts verschoben. Umgekehrt werden bei einer Verlängerung des Clips die auf den Schnittpunkt folgenden Clips zeitlich vorwärts verschoben. Bei Bearbeitungen mit dem Werkzeug „Löschen und Lücke schließen“ wird ein Leerraum auf einer Seite des Schnittpunkts als Clip betrachtet und wie ein Clip zeitlich verschoben. Wenn Sie die Alt-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS) drücken, wenn Sie mit der Lückenbearbeitung beginnen, wird die Verbindung von Video und Audio ignoriert.



Beim Bearbeitungsverfahren „Löschen und Lücke schließen“ wird der Schnittpunkt auf einen früheren Zeitpunkt gezogen. Dadurch verkürzen sich der vorhergehende Clip und die Gesamtprogrammdauer.

Durchführen von Rollen und Löschen und Lücke schließen

Sie können das Rollen sowie das Löschen und Lücke schließen entweder direkt in den Spuren in einem Schnittfenster oder unter Verwendung der Zuschneideansicht durchführen.

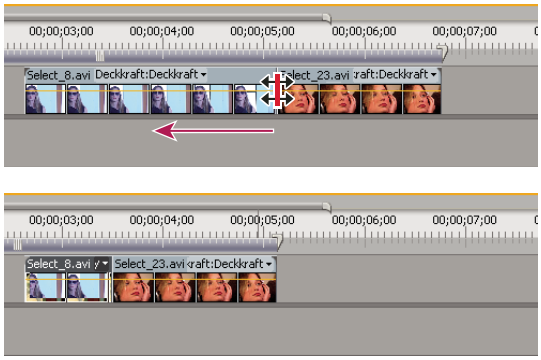
Verwandte Themen

„Arbeiten in der Zuschneideansicht“ auf Seite 199

Durchführen des Rollens mit dem Rollen-Werkzeug

1 Wählen Sie das Rollen-Werkzeug aus.

2 Ziehen Sie den zu ändernden Cliprand in einem Schnittfenster nach links oder rechts. Die Anzahl an Frames, die Sie dem Clip hinzufügen, werden vom angrenzenden Clip abgeschnitten. Ziehen Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS), um nur den Video- oder Audioteil eines verbundenen Clips zu beeinflussen.



Schnittfenster während (oben) und nach (unten) der Bearbeitung mit dem Werkzeug „Rollen“

Durchführen einer Rollbearbeitung mit dem Trimm-Monitor

1 Klicken Sie in der Zuschneideansicht auf die Schaltfläche „Video- oder Audiospur auswählen“ und wählen Sie die Spur zur Bearbeitung aus.

2 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Synchronisationssperre“ im Header von allen Spuren, die verschoben werden sollen, wenn eine Rollbearbeitung vorgenommen wird.

3 Platzieren Sie in einer Zeitleiste die Marke für die aktuelle Zeit am Schnittpunkt. Dadurch wird der Schnittpunkt in der Zuschneideansicht angezeigt.

4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Setzen Sie den Mauszeiger zwischen die Videobilder, sodass er sich in das Rollen-Werkzeug ändert, und ziehen Sie dann mit der Maus nach links oder rechts.
- Ziehen Sie die mittlere Timecode-Anzeige nach links oder rechts.
- Ziehen Sie den mittleren Jog-Regler nach links oder rechts.
- Klicken Sie auf die Timecode-Anzeige zwischen den Ansichten, geben Sie eine gültige Timecode-Zahl ein, um die Ränder beider Clips auf diesen Frame zuzuschneiden, und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) oder die Return-Taste (Mac OS).
- Wählen Sie die in einem Kästchen dargestellte Zahl über dem mittleren Jog-Regler, geben Sie eine negative Zahl ein, um beide Clips auf der linken Seite abzuschneiden, oder eine positive Zahl, um beide Clips auf der rechten Seite abzuschneiden, und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) oder die Return-Taste (Mac OS).

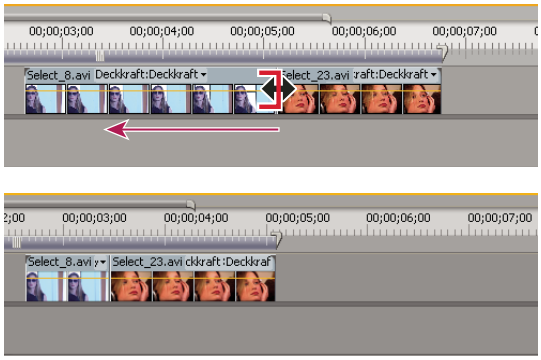
- Klicken Sie auf die Schaltfläche, die der Anzahl der Frames entspricht, die Sie bearbeiten möchten. Mit den Schaltflächen „–1“ und „–5“ werden beide Clips auf der linken Seite und mit den Schaltflächen „+1“ und „+5“ auf der rechten Seite abgeschnitten.

Hinweis: *Der Wert für „Große Verschiebung“ beträgt standardmäßig 5 Frames. Sie können jedoch eine beliebige andere Zahl festlegen, indem Sie die gewünschte Zahl in den Zuschneide-Voreinstellungen angeben. Wählen Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Zuschneiden“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Zuschneiden“ (Mac OS) aus.*

Durchführen von Löschen und Lücke schließen mit dem Werkzeug „Löschen und Lücke schließen“

1 Wählen Sie das Werkzeug „Löschen und Lücke schließen“ aus.

2 Zeigen Sie in einem Schnittfenster mit der Maus auf den In- oder Out-Point des Clips, den Sie ändern möchten, bis sich der Mauszeiger in das Symbol für „Löschen und Lücke schließen“ am In-Point bzw. am Out-Point ändert. Ziehen Sie dann die Maus nach links oder rechts. In der Spur nachfolgende Clips werden zeitlich verschoben, um die Lücke zu schließen, ohne dass dabei jedoch ihre Dauer verändert wird. Ziehen Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS), um nur den Video- oder Audioteil eines verbundenen Clips zu beeinflussen.



Schnittfenster während (oben) und nach (unten) der Bearbeitung mit dem Werkzeug „Löschen und Lücke schließen“

Bei Verwendung des Auswahlwerkzeugs können Sie durch Drücken der STRG-Taste zwischen dem Symbol für Clipanfang bzw. Clipende abschneiden und einem Symbol für eine Bearbeitung mit dem Werkzeug „Löschen und Lücke schließen“ umschalten. Drücken Sie hierzu die STRG-Taste (Windows) oder die Befehlstaste (Mac OS). Lassen Sie die STRG-Taste (Windows) oder die Befehlstaste (Mac OS) los, um zum Auswahlwerkzeug zurückzukehren.

Durchführen einer Lückenbearbeitung mit dem Zuschnittsmonitor

1 Klicken Sie in der Zuschneideansicht auf die Schaltfläche „Video- oder Audiospur auswählen“ und wählen Sie die Spur zur Bearbeitung aus.

2 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Synchronisationssperre“ im Header von allen Spuren, die verschoben werden sollen, wenn das Löschen und Lücke schließen vorgenommen wird.

3 Platzieren Sie in einer Zeitleiste die Marke für die aktuelle Zeit am Schnittpunkt. Dadurch wird der Schnittpunkt in der Zuschneideansicht angezeigt.

4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Setzen Sie den Mauszeiger auf das linke oder rechte Bild, sodass er sich in das Symbol für „Clipende abschneiden“ bzw. „Clipanfang abschneiden“ ändert, und ziehen Sie dann mit der Maus nach links oder rechts, um den entsprechenden Clip zu löschen und die Lücke zu schließen.

- Ziehen Sie die Timecode-Anzeige unter dem linken oder rechten Bild, um den entsprechenden Clip zuzuschneiden.
- Ziehen Sie den linken oder rechten Jog-Regler, um den entsprechenden Clip zuzuschneiden.
- Ziehen Sie das Symbol „Out-Point ausgehend“ in der Zeitleiste des linken Fensters oder ziehen Sie das Symbol „In-Point eingehend“ in der Zeitleiste des rechten Fensters.
- Ziehen Sie die Timecode-Zahl für die Out-Bewegung bzw. die In-Bewegung nach links oder rechts, um den entsprechenden Clip zu löschen und die Lücke zu schließen.
- Klicken Sie in die Timecode-Anzeige des linken Clips (Out-Point des linken Clips) oder auf die Timecode-Anzeige des rechten Clips (In-Point des rechten Clips). Geben Sie einen gültigen Timecode ein, um den entsprechenden Clip auf diesen Frame zuzuschneiden, und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) oder Return-Taste (Mac OS).
- Klicken Sie auf die Out-Verlagerungsanzeige (für den Out-Point des linken Clips) oder auf die In-Verlagerungsanzeige (für den In-Point des rechten Clips). Geben Sie eine negative Nummer (Zuschnitt links) oder eine positive Nummer (Zuschnitt rechts) ein, und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) oder Return-Taste (Mac OS).

Durchführen von Unterschieben und Überschieben

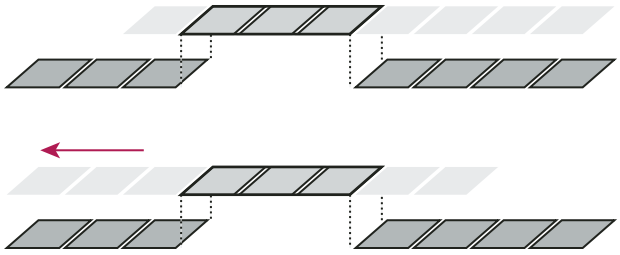
So, wie Sie bei Bearbeitungen mit den Werkzeugen „Löschen und Lücke schließen“ bzw. „Rollen“ einen Schnittpunkt zwischen zwei Clips anpassen können, erweisen sich die Werkzeuge „Unterschieben“ und „Überschieben“ als nützlich, wenn Sie zwei Schnittpunkte in einer aus drei Clips bestehenden Sequenz bearbeiten möchten. Bei Verwendung des Unterschieben- oder Überschieben-Werkzeugs werden im Programmmonitor die vier von der Bearbeitung betroffenen Frames nebeneinander angezeigt, es sei denn, Sie bearbeiten nur den Audioteil.

Programmmonitor während einer Bearbeitung mit dem Überschieben-Werkzeug

Die Werkzeuge „Unterschieben“ und „Überschieben“ werden zwar normalerweise auf den mittleren von drei nebeneinander liegenden Clips angewendet, sie funktionieren jedoch auch dann einwandfrei, wenn der Clip nur auf einer Seite an einen anderen Clip grenzt und auf der anderen Seite ein Leerraum ist.

Durchführen einer Unterschiebung

Beim Unterschieben werden der In- und der Out-Point eines Clips in einer Aktion um die gleiche Anzahl Frames nach vorne oder hinten verschoben. Durch Ziehen mit dem Unterschieben-Werkzeug können Sie den Anfangs- und Endframe eines Clips ändern, ohne die Clipdauer zu verändern oder die angrenzenden Clips zu beeinflussen.



Bei diesem Unterschieben wird ein Clip mit der Maus nach links gezogen, wodurch sich der ursprüngliche In- und Out-Point zeitlich nach hinten verschieben.

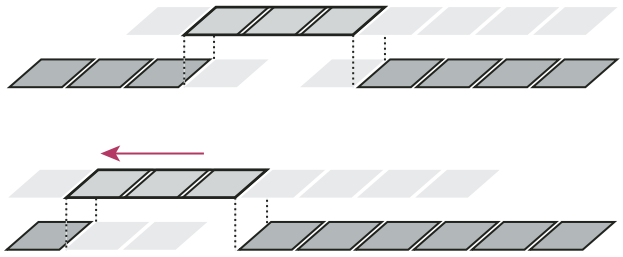
1 Wählen Sie das Unterschieben-Werkzeug aus.

2 Positionieren Sie den Mauszeiger auf dem Clip, den Sie anpassen möchten, und ziehen Sie ihn nach links, um den In- und Out-Point im Clip zeitlich nach hinten zu verschieben, bzw. nach rechts, um den In- und Out-Point zeitlich nach vorne zu verschieben.

Adobe Premiere Pro aktualisiert den ursprünglichen In- und Out-Point des Clips und zeigt das Ergebnis im Programmmonitor an. Die Dauer des Clips und der Sequenz bleibt unverändert.

Durchführen einer Überschiebung

Beim Unterschieben wird ein Clip zeitlich verschoben, während die angrenzenden Clips zugeschnitten werden, um die Verschiebung auszugleichen. Wenn Sie einen Clip mit dem Unterschieben-Werkzeug nach rechts oder links ziehen, werden der Out-Point des vorhergehenden Clips und der In-Point des nachfolgenden Clips um die Anzahl von Frames zugeschnitten, die Sie den Clip verschieben. Der In- und Out-Point des Clips und somit seine Dauer bleiben unverändert.



Beim Verschieben, wie es hier vorgenommen wird, wird ein Clip mit der Maus so nach links gezogen, dass sein Anfang in der Sequenz nach vorn verschoben wird. Der vorhergehende Clip wird dadurch gekürzt und der darauffolgende Clip verlängert.

1 Wählen Sie das Überschieben-Werkzeug aus.

2 Positionieren Sie den Zeiger auf dem Clip, den Sie anpassen möchten, und ziehen Sie ihn ach links, um den Out-Point des vorangegangenen Clips und den In-Point des folgenden Clips nach vorne zu verschieben, bzw. nach rechts, um Out- und In-Point nach hinten zu verschieben.

Beim Loslassen der Maustaste aktualisiert Adobe Premiere Pro die In- und Out-Points der angrenzenden Clips und zeigt das Ergebnis im Programmmonitor an. Die Dauer des Clips und der Sequenz bleibt unverändert. Die einzige Veränderung des Clips ist eine andere Position in der Sequenz.

Durchführen von Teilungen

Sie können eine Teilung erstellen, indem Sie in angrenzenden Clips vorübergehend die Videodaten von den Audiodaten trennen und die Audiodaten separat von den dazugehörigen Videodaten zuschneiden und sie in einer Sequenz platzieren, sodass die Videodaten des einen Clips die Audiodaten des anderen überlappen.

Verwandte Themen

„Erstellen von Teilungen“ auf Seite 238

Arbeiten in der Zuschneideansicht

In der Zuschneideansicht werden In- und Out-Points des Clips an einem Schnitt angezeigt, damit Sie genau sehen, welche Frames Sie zuschneiden. Im linken Monitorfenster wird der Clip links vom Schnittpunkt und im rechten Monitorfenster der Clip rechts vom Schnittpunkt angezeigt.

Öffnen oder Schließen der Zuschneideansicht

- Wenn Sie den Zuschnittsmonitor öffnen möchten, klicken Sie auf die Zuschnittsschaltfläche am unteren Rand des Programmmonitors, oder wählen Sie die Option „Fenster“ > „Zuschnittsmonitor“ aus.
- Zum Schließen der Zuschneideansicht klicken Sie in der Zuschneideansicht auf das Schließfeld.

Anzeigen des Bearbeitungspunkts für den Zuschnitt

1. Klicken Sie in der Zuschneideansicht auf die Schaltfläche „Video- oder Audiospur auswählen“ und wählen Sie die Spur zur Bearbeitung aus.
2. Klicken Sie in der Zuschneideansicht auf die Schaltfläche „Zum vorherigen Schnittpunkt gehen“ oder „Zum nächsten Schnittpunkt gehen“, bis in der Zuschneideansicht die Frames auf beiden Seiten des Schnittpunkts angezeigt werden, den Sie ändern möchten.

Vorschau des Schnittpunkts in der Zuschneideansicht

- Klicken Sie auf „Edit abspielen“, um die Vorschau der Bearbeitung anzuzeigen.
- Für eine wiederholte Darstellung der Vorschau klicken Sie auf „Endlosschleife“.

Abbrechen einer Bearbeitung

❖ Drücken Sie die Tastenkombination STRG+Z (Windows) oder Befehlstaste+Z (Mac OS) bzw. verwenden Sie das Protokoll.

Festlegen der Zuschneidevoreinstellungen

Sie können die Anzahl der Frames festlegen, die zugeschnitten werden sollen, wenn Sie auf die Schaltflächen für das Zuschneiden mehrerer Frames (-5 und +5) klicken.

❖ Wählen Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Zuschneiden“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Zuschneiden“ (Mac OS) aus.

Original-Timecode im Programmmonitor anzeigen

Sie können beim Bearbeiten den Original-Timecode in der Vorschau des Programmmonitors für Clips in einer Sequenz anzeigen:

- Wenn Sie einen Clip zuschneiden, wird der Original-Timecode des Clips angezeigt.
- Wenn Sie eine Überschiebung durchführen, werden die neuen In- und Out-Points der Originalmedien der angrenzenden Clips angezeigt.

- Wenn Sie eine Unterschiebung durchführen, werden die neuen In- und Out-Points der Originalmedien des Clips angezeigt.

❖ Wählen Sie „Timecode-Überlagerung bei Bearbeitung“ aus dem Menü des Programmmonitors. Ein Häkchen gibt an, dass der Befehl ausgewählt wurde.

Arbeiten mit Clips in einer Sequenz

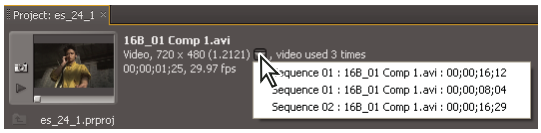
Suchen eines Clips in jeder Sequenz

Die Clipinformationen neben der Miniaturansicht in einem Projektfenster gibt Aufschluss darüber, wie oft ein Clip verwendet wird und zeigt für jede Nutzung des Clips in allen Projektsequenzen den entsprechenden Ort an.

1 Wählen Sie im Projektfenster einen Clip aus.

2 Klicken Sie im oberen Bereich des Projektfensters neben der Miniaturansicht für den Clip auf das Dreieck „Clip-Verwendung“ in der Filmzeile neben dem Pixel-Seitenverhältnis.

Ein Popup-Menü zeigt den Timecode-Ort des Clips für jede Sequenz, in der er verwendet wird, an.



Der Ort, an dem sich ein Clip im Menü „Clip-Verwendung“ des Projektfensters befindet.

3 Klicken Sie auf den gewünschten Ort.

Das gewünschte Sequenzfenster bewegt sich vorwärts und die Marke für die aktuelle Zeit springt zum Ort, an dem sich der Clip befindet.

Anzeigen der Quelle eines Sequenzclips im Projektfenster

❖ Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter STRG-Taste (Mac OS) auf einen Clip in einer Sequenz und wählen Sie die Option „In Projekt anzeigen“ aus.

Konvertieren von Sprach- in Text-Metadaten

In Adobe Premiere Pro und Soundbooth können Sie gesprochene Wörter in Texttranskripte konvertieren, die sich genau wie andere Metadaten-Eigenschaften bearbeiten und durchsuchen lassen. Die leistungsstarke Technologie ermöglicht Ihnen, zu Zeitpositionen zu springen, bei denen bestimmte Wörter gesprochen werden. Bearbeitungen, Werbung und Untertitel können dadurch besser abgestimmt werden.

Hinweis: *Voraussetzung für eine exakte Sprachtranskription ist eine gute Tonqualität. Hintergrundgeräusche beeinträchtigen die Genauigkeit erheblich. Zum Entfernen derartiger Geräusche können sie die Werkzeuge und Verfahren in Soundbooth verwenden.*

Transkribieren gesprochener Wörter

1 Wählen Sie im Arbeitsbereich eine Datei oder einen Clip aus.

2 Klicken Sie unten im Metadatenbedienfeld auf „Transkribieren“.

3 Legen Sie die Optionen für Sprache und Qualität fest und wählen Sie „Sprecher identifizieren“, um für jede Person eine separate Transkription zu erstellen.

4 Klicken Sie auf „OK“.

Die gesprochenen Wörter werden im Abschnitt „Sprachtranskription“ angezeigt. Die Verarbeitungsdauer entspricht ungefähr der Länge des Clips. Bei einem einminütigen Clip wird das Transkript nach etwa einer Minute angezeigt.

Wenn Sie Dateien mit einem Sprachtranskript in After Effects importieren, wird jedes Wort in Kompositionen als Ebenenmarke angezeigt.

Wechseln zu einem bestimmten Wort in einem Transkript

1 Wählen Sie das Wort im Abschnitt „Sprachtranskription“ aus.

„Startzeitcode“ und „Dauer“ geben die exakte Position und Länge Ihrer Auswahl an.

2 Wenn Sie die Auswahl abspielen möchten, klicken Sie auf „Wiedergabe“ oder „Endloswiedergabe“. (Bei der zweiten Option wird das ausgewählte Wort mit etwas Vor- und Nachlauf wiederholt abgespielt.)

Bearbeiten von Transkriptionen

❖ Führen Sie im Abschnitt „Sprachtranskription“ einen der folgenden Schritte durch:

- Um ein Wort zu korrigieren, klicken Sie darauf und geben Sie den neuen Text ein.
- Um ein vorhandenes Wort einzufügen, zu löschen, zusammenzuführen, auszuschneiden oder zu kopieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie den entsprechenden Befehl aus dem Kontextmenü.

Kopieren einer Transkription in die Zwischenablage

Sie können eine Transkription vollständig in die Zwischenablage kopieren und dann in Textverarbeitungsanwendungen weiter bearbeiten.

❖ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Transkription und wählen Sie „Alle kopieren“.

Hinweis: *Da Transkriptionen mit einem bestimmten Zeitcode verknüpft sind, können Sie bearbeitete Transkriptionen aus anderen Anwendungen nicht in das Metadatenbedienfeld einfügen.*

Verwandte Themen

„Wissenswertes zu Metadaten von Dateien, Clips und Projekten“ auf Seite 128

Ein Wort in einem beliebigen Clip finden

Wenn Sie Filmmaterial aufnehmen oder Dateien importieren, können Sie in Adobe Premiere Pro gesprochenes Wort aus der Tonspur als Text in das Metadatenfeld „Sprachtranskription“ schreiben lassen. Dieses Feld und dessen Inhalt wird im Metadatenfenster angezeigt. Mit dem Feldkennzeichnungsfilter im Metadatenfenster können Sie nach bestimmten Wörtern oder Wortgruppen in einem Clip suchen.

1 Falls das Metadatenfenster nicht geöffnet ist, wählen Sie „Fenster“ > „Metadaten“, um es aufzurufen. Wenn es sich hinter einem anderen Fenster befindet, klicken Sie auf die Registerkarte, um es in den Vordergrund zu holen.

2 Wählen Sie einen Clip in einer Sequenz aus.

3 Falls der Cliptext noch nicht transkribiert wurde, klicken Sie im Metadatenfenster auf die Schaltfläche „Transkribieren“.

4 Zur Anzeige der Transkription des Clips im Metadatenfenster klicken Sie auf das Dreieck neben „Sprachtranskription“.

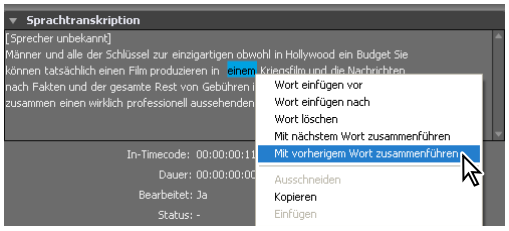
5 Geben Sie in das Feld für den Feldkennzeichnungsfilter ein Wort oder eine Wortgruppe ein, nach der Sie in der Tonspur suchen möchten.

Wenn das Wort oder die Wortgruppe in der Tonspur erreicht wird, wird es bzw. sie im Feld „Sprachtranskription“ markiert und die Timecode-Position wird im Feld „In-Timecode“ angezeigt.

6 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Zur Wiedergabe des Clipteils, der mit dem gefunden Wort bzw. der Wortgruppe beginnt, klicken Sie auf „Abspielen“.
- Zur wiederholten Wiedergabe des Clipteils ab dem gefunden Wort bzw. der Wortgruppe bis zum Ende in einer Endlosschleife klicken Sie auf „In Endlosschleife abspielen“.

Bearbeiten von Texttranskriptionen



„Mit vorherigem Wort zusammenführen“ aus dem Kontextmenü „Sprachtranskription“ auswählen

1 Klicken Sie im Abschnitt „Sprachtranskription“ des Metadatenfensters mit der rechten Maustaste (Windows) oder durch Klicken bei gleichzeitigem Drücken der STRG-Taste (Mac OS) auf ein Wort, das nicht korrekt transkribiert wurde.

2 Wählen Sie eine Option aus dem Menü aus.

3 Geben Sie die für die ausgewählte Option geeignete Korrektur ein.

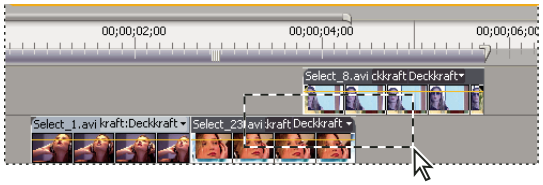
Auswählen eines oder mehrerer Clips

Wenn Sie an einem Clip eine Änderung vornehmen möchten, die diesen als Ganzes betrifft, wenn Sie also beispielsweise einen Effekt zuweisen, einen Clip löschen oder einen Clip zeitlich verschieben möchten, müssen Sie zunächst den Clip in einem Schnittfenster auswählen. Das Werkzeugfenster enthält Auswahlwerkzeuge für verschiedene Auswahlaufgaben.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

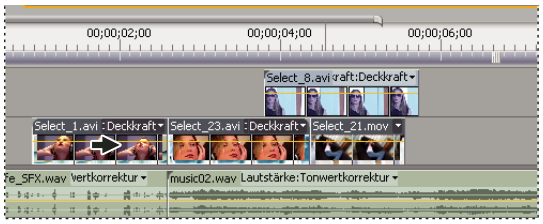
- Um einen einzelnen Clip auszuwählen, verwenden Sie das Auswahlwerkzeug und klicken Sie in einem Schnittfenster auf den gewünschten Clip.
- Um nur den Audio- oder Videoteil eines Clips auszuwählen, verwenden Sie das Auswahlwerkzeug , halten Sie die Alt-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS) gedrückt, und klicken Sie auf den gewünschten Teil.
- Um mehrere Clips durch Klicken auszuwählen, verwenden Sie das Auswahlwerkzeug , halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie jeweils auf den gewünschten Clip. (Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie auf einen ausgewählten Clip, um dessen Auswahl aufzuheben.)
- Um einen zusammenhängenden Bereich von Clips auszuwählen, klicken Sie in einen leeren Bereich der Sequenz unterhalb der Zeitleiste. Ziehen Sie anschließend ein Rechteck (Auswahlfeld) auf, das einen beliebigen Teil der Clips einschließt, die Sie auswählen möchten.

- Um einen zusammenhängenden Bereich von Clips in der aktuellen Auswahl hinzuzufügen oder zu entfernen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie ein Auswahlfeld um die Clips aufziehen. Wenn Sie bei gedrückter Umschalttaste ein Auswahlfeld aufziehen, das noch nicht ausgewählte Clips enthält, werden diese zur aktuellen Auswahl hinzugefügt. Wenn Sie bei gedrückter Umschalttaste ein Auswahlfeld aufziehen, das bereits ausgewählte Clips enthält, wird die Auswahl dieser Clips aufgehoben.



Zusammenhängenden Bereich von Clips mithilfe eines Auswahlfeldes auswählen

- Um alle Clips an oder nach einer bestimmten Zeitposition auf einer Spur auszuwählen, verwenden Sie das Werkzeug für die Spurauswahl und klicken Sie auf den Clip am Anfang der gewünschten Zeitspanne. Halten Sie bei Verwendung dieses Werkzeugs die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie, um Clips in allen Spuren auszuwählen.



Auswählen von Spurenmit dem Spurauswahlwerkzeug

- Um Clips in einer Spur unabhängig von den verbundenen Video- oder Audioinformationen auszuwählen, halten Sie bei Verwendung des Spurauswahl-Werkzeugs beim Klicken die Alt-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS) gedrückt.

Aktivieren oder Deaktivieren eines Clips

Sie können einen Clip deaktivieren, während Sie eine Bearbeitungsidee ausprobieren oder um die Verarbeitungszeit eines umfangreichen Projekts zu verkürzen. Deaktivierte Clips erscheinen weder im Programmmonitor noch in einer Vorschau oder in exportierten Videodateien. Wenn Sie die Spur mit dem deaktivierten Clip nicht geschützt haben, können Sie diesen weiterhin bearbeiten. Sollen alle Clips auf einer Spur deaktiviert werden, können Sie die gesamte Spur ausschließen. Siehe „Spuren als Zielspur festlegen“ auf Seite 179.

❖ Wählen Sie einen oder mehrere Clips in einem Schnittfenster aus und klicken Sie auf „Clip“ > „Aktivieren“. Ein Häkchen neben dem Befehl zeigt an, dass der ausgewählte Clip aktiviert ist. Deaktivierte Clips werden in einem Schnittfenster abgeblendet dargestellt.

Gruppieren von Clips

Sie können mehrere Clips so *gruppieren*, dass sie sich als Einheit verschieben, deaktivieren, kopieren oder löschen lassen. Sowohl die Audio- als auch die Videospuren eines verbundenen Clips werden eingeschlossen, wenn Sie ihn mit anderen Clips gruppieren.

Clip-basierte Befehle, wie z. B. der Geschwindigkeitsbefehl, oder Effekte können jedoch nicht auf die gesamte Gruppe angewendet werden. Sie können jedoch einzelne Clips in der Gruppe auswählen und Effekte darauf anwenden.

Sie können die äußeren Kanten einer Gruppe abschneiden (das Kopfende des ersten Clips in einer Gruppe oder das Schwanzende des letzten Clips), jedoch nicht die inneren In- und Out-Points.

- Markieren Sie die zu gruppierenden Clips und wählen Sie dann „Clip“ > „Gruppieren“.
- Um die Gruppierung der Clips aufzuheben, markieren Sie einem gruppierten Clip und wählen Sie dann „Clip“ > „Gruppierung aufheben“.
- Mehrere Clips in einer Gruppe wählen Sie aus, indem Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS) auf einen Clip in der Gruppe klicken. Durch Klicken bei gedrückter Umschalttaste+Alt-Taste (Windows) bzw. Umschalttaste+Optionstaste (Mac OS) können Sie weitere Clips in einer Gruppe auswählen.

Ausrichten von Clips

Um Clips leichter aneinander oder an bestimmten Zeitpunkten auszurichten, können Sie die Funktion Ausrichten verwenden. Wenn Sie einen Clip verschieben, während „Ausrichten“ aktiviert ist, wird er automatisch an der Kante eines anderen Clips, an einer Marke, am Start und Ende der Zeitleiste oder an der aktuellen Zeitposition ausgerichtet. Wenn Sie einen Teil eines Clips vertikal in eine andere Spur ziehen, wird er in der neuen Spur an die ursprüngliche Zeitposition gesetzt. Diese Funktion gewährleistet zudem, dass beim Ziehen nicht aus Versehen etwas eingefügt oder überlagert wird. Während Sie die Clips ziehen, wird durch einen vertikalen Strich mit Pfeilen angezeigt, wann die Clips ausgerichtet sind.

Aktivieren und Deaktivieren der Einrastfunktion

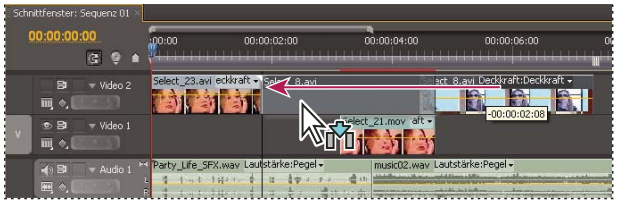
❖ Klicken Sie oben links im Schnittfenster unter der Registerkarte „Sequenz“ auf die Schaltfläche „Ausrichten“ , um sie zu aktivieren. Klicken Sie erneut, um sie zu deaktivieren.

Ausrichten eines Clips zum Zuschneiden von Kanten, Marken oder Marken für die aktuelle Zeit

1 Vergewissern Sie sich, dass im Schnittfenster die Schaltfläche „Ausrichten“ aktiviert ist.

2 Ziehen Sie die Kante eines Clips an die Kante eines anderen Clips, an eine Marke oder an die Marke für die aktuelle Zeit. Bei der Ausrichtung wird ein vertikaler Strich angezeigt.

Sie können die Ausrichtungsfunktion über einen Tastaturbefehl (S) auch während der Bearbeitung aktivieren bzw. deaktivieren, beispielsweise beim Verschieben oder Zuschneiden von Clips.



Clips bei aktivierter Ausrichtungsfunktion ausrichten

Neu anordnen von Clips in einer Sequenz

Verschieben von Clips

Sie können Clips in der Wiedergabereihenfolge anordnen, um eine Sequenz in einem Schnittfenster zu erstellen. Sie können die Reihenfolge der Clips anschließend ändern, sie ersetzen, entfernen oder weitere Clips einfügen.

Verschieben von Clips in einem Schnittfenster

Sie können einen Clip verschieben und an einer leeren Stelle platzieren oder ihn an einem anderen Clip ausrichten. Sie können Clips, die Sie verschieben, auch einfügen und überlagern. Behalten Sie beim Ziehen des Clips das durchsichtige Rechteck im Auge, das die Dauer des Clips repräsentiert. Verschieben Sie mehrere Clips, indem Sie einen Bereich von Clips auswählen oder eine Gruppe von Clips verschieben. In einer QuickInfo wird angezeigt, über welchen Zeitraum Sie den Clip ziehen. Im Fenster wird eine negative Zahl angezeigt, wenn Sie den Clip an den Anfang der Sequenz ziehen, oder eine positive Zahl, wenn Sie ihn ans Ende ziehen.

Der Standardmodus ist „Überlagern“ und wird beim Ziehen von Clips durch das entsprechende Symbol angezeigt. Wenn Sie beim Ablegen eines Clips die Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Mac OS) gedrückt halten, wird eine Einfügung vorgenommen. Das Symbol „Einfügen“ wird angezeigt, wenn Sie Clips ziehen und dabei die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac OS) gedrückt halten.

Standardmäßig können Sie die Spurposition eines Teils von einem Clip, Audio oder Video ändern, indem Sie diesen Teil ziehen. Der andere Teil verbleibt in der Originalspur. Sie können dieses Verhalten jedoch ändern, indem Sie entweder beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt halten oder vertikal über den Balken ziehen, der die Videospuren von den Audiospuren trennt. Wenn Sie einen Teil eines Clips vertikal in eine andere Spur ziehen, wird er in der neuen Spur an die ursprüngliche Zeitposition gesetzt, falls das Ausrichten aktiviert ist.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um den Audioteil eines Clips in eine andere Spur zu verschieben, ziehen Sie den Audioteil des Clips vertikal in die Ziel-Audiospur.
- Um den Videoteil eines Clips in eine andere Spur zu verschieben, ziehen Sie den Videoteil des Clips vertikal in die Ziel-Videospur.
- Wenn Sie den Videoteil eines Clips nach Video 1 und den Audioteil in eine andere Audiospur verschieben möchten, ziehen Sie den Videoteil nach unten bis über den Trennbalken zwischen Video- und Audiospuren. Der Videoteil verbleibt in Video 1, während der Audioteil in der Audiospur landet, in der Sie ihn ablegen.
- Wenn Sie den Audioteil eines Clips nach Audio 1 und den Videoteil in eine andere Videospur verschieben möchten, ziehen Sie den Audioteil nach oben bis über den Trennbalken zwischen Video- und Audiospuren. Der Audioteil verbleibt in Audio 1, während der Videoteil in der Videospur landet, in der Sie ihn ablegen.
- Zum Platzieren von Video- und Audioteilen eines Clips in den von Ihnen festgelegten Spuren ziehen Sie den Videoteil in die Ziel-Videospur. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt. Dadurch wird der Videoteil in der angegebenen Videospur verankert. Halten Sie die Umschalttaste weiter gedrückt und ziehen Sie den Clip nach unten bis hinter den Trennbalken zwischen Video- und Audiospuren. Sobald sich der Audioteil des Clips über der Ziel-Audiospur befindet, lassen Sie die Maus und die Umschalttaste los.
- Wenn Sie andere Clips überlagern möchten, ziehen Sie mindestens einen Clip und legen Sie ihn über der Spur ab, auf der sich die anderen Clips befinden.
- Wenn Sie nur eine Spur eines verbundenen Clips verschieben möchten, drücken Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die Optionstaste (Mac OS) und ziehen Sie den Clip-, Audio- oder Videoteil, den Sie verschieben möchten. Sie müssen die Alt-Taste (Windows) bzw. Optionstaste (Mac OS) nach Beginn der Bearbeitung nicht gedrückt halten. Video und Audio sind dann nicht mehr synchron.
- Ziehen Sie zum Einfügen mindestens einen Clip und drücken Sie beim Loslassen der Maustaste und Ablegen des Clips an einer neuen Position die Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Mac OS). Clips in allen Spuren, die sich rechts des Ablegepunkts befinden, werden rechts vom eingefügten Clip verschoben. In der Spur, aus der Sie den eingefügten Clip verschoben haben, bleibt eine Lücke.

Verlagern von Clips mit dem Ziffernblock

Sie können die Position eines Clips in einer Sequenz ändern, indem Sie die Anzahl der Frames eingeben, um den Sie ihn verschieben möchten.

1 Wählen Sie den Clip in der Sequenz aus.

2 Geben Sie über den Ziffernblock (mit aktivierter Taste „Num“) „+“ (Plus) und die Anzahl der Frames ein, um die Sie den Clip nach rechts verschieben möchten, oder „-“ (Minus) und die Anzahl der Frames, um die Sie den Clip nach links verschieben möchten. Drücken Sie dann die Eingabetaste (Windows) oder Return-Taste (Mac OS).

Wenn zwischen Clips Lücken bestehen, werden diese Lücken zuerst gefüllt. Der ausgewählte Clip überlagert dann benachbarte Clips um die verbleibende Anzahl von Frames.

Verlagern von Clips auf eine andere Spur

❖ Ziehen Sie den Audio- oder Videoteil eines Clips nach oben oder unten auf die gewünschte Spur. Nur der gezogene Teil des Clips wird verlagert.

Hinweis: *Beim Ziehen von Audio können Sie das Element auf der nächsten kompatiblen Spur ablegen. Existiert eine solche nicht (z. B. beim Ziehen von Stereo-Audio und Mono-Spuren), wird eine neue Spur erstellt.*

Erneutes Anordnen von Clips in einem Schnittfenster

Eine nützliche Variante von Einfügungen und Überlagerungen im Schnittfenster bezeichnet man als *Neuanordnung.*Bei einer Neuanordnung wird ein Clip extrahiert und an einer neuen Position eingefügt. Es werden jedoch nur die Clips in der Zielspur verschoben. Die Clips in den übrigen Spuren bleiben hiervon unberührt. Mithilfe dieses Verfahrens können Sie die Reihenfolge der Clips in einer Sequenz schnell ändern, ein Vorgang, der normalerweise zusätzliche Schritte erfordert. Wenn Sie eine Neuanordnung durchführen, wird das zugehörige Symbol angezeigt.

❖ Klicken Sie und ziehen Sie einen Clip. Drücken Sie dann die Tastenkombination STRG+Alt (Windows) oder Befehlstaste+Optionstaste (Mac OS), wenn Sie diesen an der neuen Position ablegen.

Wenn Sie Strg + Alt (Windows) bzw. Befehl + Option (Mac OS) drücken, wird das Symbol für die Neuanordnung angezeigt. Beim Loslassen des Clips wird eine Einfügung durchgeführt, bei der lediglich die Clips in den Zielspuren verschoben werden.

Teilen oder schneiden Sie einen Clip mit dem Werkzeug „Rasierklinge“.

Mit diesem Werkzeug können Sie einen Clip in zwei Clips teilen oder mehrere Clips in verschiedenen Spuren gleichzeitig teilen. Beim Teilen eines Clips entsteht eine neue und separate Instanz des Originalclips sowie aller verknüpften Clips. Bei den resultierenden Clips handelt es sich um vollständige Versionen des Originalclips, jedoch mit einem anderen In- und Out-Point.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um einen einzelnen Clip oder verknüpfte Clips zu teilen, wählen Sie die Rasierklinge und klicken Sie auf den Punkt in der Sequenz, an der der Clip geteilt werden soll.
- Um nur den Audio- oder nur den Videoteil verbundener Clips zu teilen, klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS) auf das Rasierklingenwerkzeug.
- Zum Teilen von Zielspuren klicken Sie auf die Header der gewünschten Spuren, um sie als Ziel festzulegen. Positionieren Sie die Marke für die aktuelle Zeit an der Stelle, an der Sie den Clip bzw. die Clips teilen möchten, und wählen Sie „Sequenz“ > „An aktueller Zeitposition durchschneiden“.

- Um die Clips in allen Spuren außer in gesperrten Spuren zu teilen, sperren Sie die Spuren, die einen Clip enthalten, der nicht geteilt werden soll. Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf das Rasierklingenwerkzeug, um alle Spuren am selben Punkt in einem Schnittfenster zu teilen.

Wenn Sie die Effekteinstellungen über einen Zeitraum ändern möchten, müssen Sie dazu den Clip nicht teilen. Stattdessen können Sie einem einzelnen Clip Keyframes zuweisen.

Entfernen von Clips aus einer Sequenz

❖ Um vollständige Clips zu löschen, wählen Sie einen oder mehrere Clips in der Sequenz aus und drücken Sie die Entf-Taste.

Herausnehmen und Einfügen von Frames

Sie können Frames aus einem bestimmten Bereich in einer oder mehreren Spuren einer Sequenz entfernen oder *herausnehmen*, sodass eine Lücke an der Stelle bleibt. Den Bereich geben Sie durch In- und Out-Points in der Sequenz an. Wenn nur ein Teil eines Clips zwischen den In- und Out-Points der Sequenz angezeigt wird, wird dieser Teil aus der Sequenz herausgenommen, während der restliche Clip unverändert bleibt. Sie können anschließend die herausgenommenen Frames an einer beliebigen Stelle in einer Sequenz einfügen.

1 Verwenden Sie die Steuerelemente im Programmmonitor, um die In- und Out-Punkte der Sequenz anzugeben.

2 Klicken Sie in der Zeitleiste auf die Header der Spuren, aus denen Sie Frames herausnehmen möchten, um sie als Ziel festzulegen.

3 Klicken Sie im Programmmonitor auf die Schaltfläche „Herausnehmen“ .

Die herausgenommenen Frames werden in der Systemzwischenablage zwischengespeichert.

4 Klicken Sie auf den Header der Spur, in die Sie die herausgenommenen Frames einfügen möchten, um sie als Ziel festzulegen.

5 Setzen Sie die Marke für die aktuelle Zeit an die Position, an der die herausgenommenen Frames eingefügt werden sollen.

6 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.

Verwandte Themen

„Festlegen oder Entfernen von In- und Out-Points in Sequenzen“ auf Seite 188

Extrahieren und Einfügen von Frames

Sie können Frames aus einem bestimmten Bereich einer oder mehreren Spuren in einer Sequenz extrahieren, sodass keine Lücke zurückbleibt. Geben Sie den Bereich durch den In- und Out-Point in der Sequenz an. Wenn zwischen dem In- und Out-Point nur ein Teil des Clips zu sehen ist, extrahiert Adobe Premiere Pro nur diesen Teil des Clips aus der Sequenz. Der restliche Clip bleibt erhalten. Nach dem Extrahieren können Sie die extrahierten Frames an einer beliebigen Stelle in einer Sequenz einfügen.

1 Verwenden Sie die Steuerelemente im Programmmonitor, um die In- und Out-Punkte der Sequenz anzugeben.

2 Klicken Sie in der Zeitleiste auf die Header der Spuren, aus denen Sie Frames extrahieren möchten, um sie als Ziel festzulegen.

3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Synchronisationssperre“ im Header von allen Spuren, die verschoben werden sollen, wenn die Lücke geschlossen wird. Die Clips in den Spuren, in denen die Synchronisationssperre deaktiviert ist, werden nicht verschoben.

4 Klicken Sie im Programmmonitor auf die Schaltfläche „Extrahieren“ .

Die extrahierten Frames werden in der Systemzwischenablage zwischengespeichert.

5 Klicken Sie auf den Header der Spur, in die Sie die extrahierten Frames einfügen möchten, um sie als Ziel festzulegen.

6 Setzen Sie die Marke für die aktuelle Zeit an die Position, an der die extrahierten Frames eingefügt werden sollen.

7 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.

Verwandte Themen

„Festlegen oder Entfernen von In- und Out-Points in Sequenzen“ auf Seite 188

„Clips löschen und Lücken schließen“ auf Seite 208

Clips löschen und Lücken schließen

1 Wählen Sie in der Sequenz den Clip oder die Clips, den/die Sie löschen möchten. Um mehr als einen Clip zu löschen, klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Clips oder ziehen Sie ein Auswahlfeld darüber.

2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Löschen und Lücke schließen“.

Löschen von Lücken zwischen Clips

Wenn Sie in einem Schnittfenster Leerräume zwischen Clips löschen, werden alle Clips in allen nicht geschützten Spuren je nach Dauer der Lücke verschoben. Um zu verhindern, dass eine Spur beim Löschen und Schließen der Lücke (bzw. beim Einfügen oder Extrahieren) verschoben wird, schützen Sie die Spur. Alternativ können Sie die Synchronisationssperre für die Spuren, die nicht verschoben werden sollen, deaktivieren.

❖ Führen Sie in einem Schnittfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf die Lücke zwischen zwei Clips und wählen Sie „Löschen und Lücke schließen“.
- Klicken Sie auf die Lücke zwischen zwei Clips und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Löschen und Lücke schließen“.

Kopieren und Einfügen der aktuellen Zeitposition

Sie können einen oder mehrere Clips gleichzeitig kopieren oder einfügen. Der relative Abstand (sowohl der horizontale Zeitabstand als auch der vertikale Spurabstand) der Clips wird beibehalten. Sie können Kopien von Clips nur in Spuren einfügen oder ergänzen, aus denen sie kopiert wurden, unabhängig davon, welche Spuren als Ziel dienten; Sie können jedoch eine neue aktuelle Zeitposition verwenden.

1 Wählen Sie mindestens einen Clip in der Sequenz aus und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.

2 Positionieren Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit an der Sequenzposition, an der Sie eine Clipkopie einfügen möchten.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die eingefügten Clips zu überlagern, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.
- Um die eingefügten Clips zu ergänzen, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Ergänzen“.

Der oder die Clip(s) werden in die Sequenz eingefügt, und die Marke für die aktuelle Zeit springt an das Ende der eingefügten Clips.

Verwandte Themen

„Kopieren und Einfügen von Clipeffekten“ auf Seite 304

Löschen aller Clips auf einer Spur

1 Wählen Sie das Werkzeug für die Spurauswahl .

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um sowohl die Audio- als auch die Videodaten verknüpfter Clips zu löschen, klicken Sie auf den ersten Clip in der Spur.
- Wenn Sie nur die Clips einer Spur, nicht jedoch deren verbundene Gegenstücke löschen möchten, klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS) auf die Clips der Spur.

3 Drücken Sie die Entf-Taste.

Hinweis: *Spuren können auch mit ihrem gesamten Inhalt gelöscht werden. Siehe „Arbeiten mit Spuren“ auf Seite 150.*

Rendern und Vorabanzeigen von Sequenzen

Adobe Premiere Pro versucht, alle Sequenzen in Echtzeit und bei voller Framerate wiederzugeben. In der Regel gelingt dies in allen Abschnitten, für die kein Rendern erforderlich ist oder für die Adobe Premiere Pro bereits Vorschaudateien gerendert hat. Doch nicht immer ist bei komplexen Abschnitten eine Wiedergabe in Echtzeit und bei voller Framerate ohne Vorschaudateien möglich: ungerenderte Abschnitte.

Wenn Sie für die Qualitätseinstellung des Programmmonitors die Option „Automatisch“ wählen, passt Adobe Premiere Pro die Videoqualität und die Framerate dynamisch an, um eine Echtzeitvorschau der Sequenz anzuzeigen. Bei besonders komplexen ungerenderten Abschnitten der Sequenz oder auf Systemen mit unzureichenden Ressourcen verschlechtert sich die Wiedergabequalität.

Zur Wiedergabe von komplexen Abschnitten in Echtzeit und bei voller Framerate müssen Sie möglicherweise zuerst Vorschaudateien für diese Abschnitte rendern. Adobe Premiere Pro markiert ungerenderte Abschnitte einer Sequenz mit farbigen Renderleisten. Eine rote Renderleiste in der Zeitleiste einer Sequenz weist auf einen ungerenderten Abschnitt hin, der wahrscheinlich gerendert werden muss, damit er in Echtzeit und bei voller Framerate wiedergegeben werden kann. Eine gelbe Renderleiste weist auf einen ungerenderten Abschnitt hin, der wahrscheinlich nicht gerendert werden muss, damit er in Echtzeit und bei voller Framerate wiedergegeben werden kann. Unabhängig von der Vorschauqualität sollten Abschnitte mit roten oder gelben Renderleisten gerendert werden, bevor Sie sie auf Band exportieren. Eine grüne Renderleiste kennzeichnet einen Abschnitt, mit dem bereits gerenderte Vorschaudateien verknüpft sind.

Sequenzen verweisen auf Vorschaudateien ähnlich wie auf Originalmaterial. Wenn Sie Vorschaudateien im Dateibrowser von Windows oder Mac anstatt im Projektfenster verschieben oder löschen, werden Sie beim nächsten Öffnen des Projekts aufgefordert, nach den Vorschaudateien zu suchen oder diese zu überspringen.

Sie können eine Sequenz so anpassen, dass die Vorschau von unkomprimiertem 10-Bit-Filmmaterial oder unkompromiertem 8-Bit-Filmmaterial in einer Vorschau angezeigt werden kann. Weitere Informationen finden Sie unter „Erstellen einer Sequenz mit unkomprimierter Videowiedergabe (nur Windows)“ auf Seite 161.

Verwandte Themen

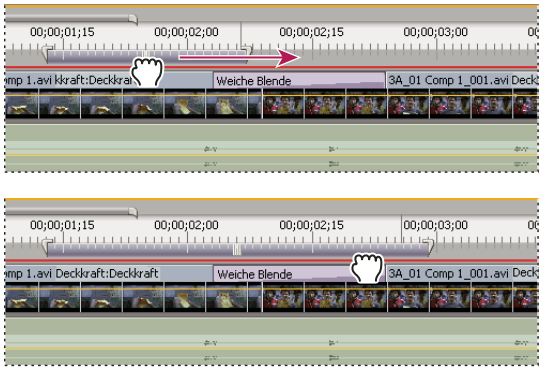
„Ändern der Sequenzeinstellungen“ auf Seite 159

„Quellmonitor- und Programmonitorübersicht“ auf Seite 133

Definieren des Arbeitsbereichs zum Rendern

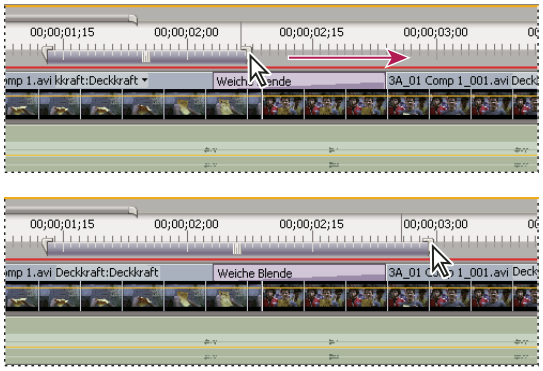
❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie die Arbeitsbereichsleiste auf den Bereich, der in der Vorschau erscheinen soll. Stellen Sie sicher, dass Sie die Arbeitsbereichsleiste beim Ziehen im mittleren, gekennzeichneten Bereich anfassen, da Sie anderenfalls die Marke für die aktuelle Zeit verschieben.



Arbeitsbereichsleiste greifen (oben) und über den Bereich für die Vorschau ziehen (unten)

- Ziehen Sie die Arbeitsbereichsmarken (an den Enden der Arbeitsbereichsleiste), um den Anfang und das Ende des Arbeitsbereichs festzulegen.



Ziehen einer Arbeitsbereichsmarke zur Vergrößerung des Arbeitsbereichs

- Platzieren Sie die Marke für die aktuelle Zeit und drücken Sie Alt + [(Windows) bzw. Wahltaste + [(Mac OS), um den Anfang des Arbeitsbereichs zu definieren.
- Platzieren Sie die Marke für die aktuelle Zeit und drücken Sie Alt +] (Windows) bzw. Wahltaste +] (Mac OS), um das Ende des Arbeitsbereichs zu definieren.
- Doppelklicken Sie auf die Arbeitsbereichsleiste, um ihre Größe an die Breite der Zeitleiste oder an die Länge der gesamten Sequenz anzupassen, je nachdem, was kürzer ist. Damit die gesamte Sequenz als Arbeitsbereich definiert werden kann, muss die gesamte Sequenz im Schnittfenster sichtbar sein.

Hinweis: *Wenn Sie den Cursor auf die Arbeitsbereichsleiste bewegen, wird eine QuickInfo angezeigt, die den Start-Timecode, den Ende-Timecode und die Dauer der Arbeitsbereichsleiste angibt.*

Rendern einer Vorschau datei

1 Positionieren Sie die Arbeitsbereichsleiste auf dem Bereich, der in der Vorschau angezeigt werden soll.

2 Wählen Sie „Sequenz“ und dann eine der folgenden Optionen aus:

Effekte in Arbeitsbereich rendern Rendert die Abschnitte der Videospuren, die innerhalb des Arbeitsbereichs liegen und eine rote Renderleiste aufweisen.

Gesamten Arbeitsbereich rendern Rendert die Abschnitte der Videospuren, die innerhalb des Arbeitsbereichs liegen und eine rote oder gelbe Renderleiste aufweisen.

Audiodaten rendern Rendert eine Vorschaudatei für die Abschnitte der Audiospuren, die innerhalb des Arbeitsbereichs liegen.

Hinweis: *Sie können in Adobe Premiere Pro festlegen, dass die Audiospuren bei jedem Rendering der Videospuren gerendert werden sollen. Weitere Informationen finden Sie unter „Rendern von Audio beim Rendern von Video“ auf Seite 211.*

Die für das Rendering benötigte Zeit hängt von den Systemressourcen und der Komplexität des Segments ab.

Aktivieren Sie in den Sequenzeinstellungen die Option „Maximale Render-Qualität“, um die Qualität von Bewegungen in gerenderten Vorschaudateien zu optimieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Allgemeine Einstellungen“ auf Seite 155.

Rendern von Audio beim Rendern von Video

Standardmäßig rendert Adobe Premiere Pro keine Audiospuren, wenn Sie entweder „Sequenz“ > „Render Effects In Work Area“ oder „Sequenz“ > „Render Entire Work Area“ auswählen. Sie können diese Standardeinstellung ändern, sodass Adobe Premiere Pro automatisch immer Audiovorschauen rendert, wenn es Videovorschauen rendert.

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Mac OS).

2 Aktivieren oder deaktivieren Sie „Audiodaten zusammen mit Videodaten rendern“.

3 Klicken Sie auf „OK“.

Arbeiten mit Vorschaudateien

Wenn Sie eine Vorschau rendern, erstellt Adobe Premiere Pro Dateien auf der Festplatte. Diese Vorschaudateien enthalten die Ergebnisse aller von Adobe Premiere Pro während einer Vorschau verarbeiteten Effekte. Wenn Sie denselben Arbeitsbereich mehrmals in einer Vorschau anzeigen, ohne Änderungen vorzunehmen, werden die Vorschaudateien von Adobe Premiere Pro sofort wiedergegeben. Die Sequenz wird nicht erneut verarbeitet. Adobe Premiere Pro speichert die Vorschaudateien in einen von Ihnen angegebenen Ordner. Entsprechend sparen die Vorschaudateien auch Zeit, wenn Sie das endgültige Videoprogramm exportieren, da dann auf die bereits verarbeiteten und gespeicherten Effekte zurückgegriffen werden kann.

Hinweis: *Adobe Media Encoder verwendet die Vorschaudateien von Adobe Premiere Pro nicht automatisch zur Kodierung. Damit die Vorschaudateien von Adobe Premiere Pro verwendet werden, müssen Sie diese Option im Adobe Media Encoder für jeden Kodierungsprozess einzeln auswählen. Adobe Media Encoder verwendet darüber hinaus die Vorschaudateien von Adobe Premiere Pro während des Exportvorgangs nur, wenn die Exporteinstellungen exakt mit den Einstellungen der Vorschaudatei übereinstimmen. Andernfalls verwendet Adobe Media Encoder die ursprünglichen Quelldateien.*

Um noch mehr Zeit zu sparen, behält Adobe Premiere Pro vorhandene Vorschaudateien nach Möglichkeit bei. Vorschaudateien werden bei der Bearbeitung des Projekts mit dem zugehörigen Segment der Sequenz verschoben. Wird ein Segment einer Sequenz geändert, schneidet Adobe Premiere Pro die entsprechende Vorschaudatei automatisch zu und speichert das verbleibende unveränderte Segment.

Löschen Sie nach dem vollständigen Abschluss eines Projekts die Vorschaudateien, um Speicherplatz zu sparen.

Angeben des Speicherorts für Vorschaudateien

1 Wählen Sie die Option „Projekt“ > „Projekteinstellungen“ > „Arbeitslaufwerke“.

2 Wählen Sie in den Menüs „Videovorschau“ und „Audiovorschau“ einen Speicherort für die Video- bzw. Audiovorschaudateien aus.

Der ausgewählte Datenträger muss so groß und schnell sein, dass er die Videowiedergabe unterstützt. Wählen Sie also eine in Ihrem Computer eingebaute Festplatte und kein Netzlaufwerk. Austauschbare Datenträger sollten ebenfalls nicht verwendet werden, da Adobe Premiere in der Lage sein muss, die Vorschaudateien zu finden, wenn Sie ein Projekt öffnen.

Löschen von Vorschaudateien

1 Führen Sie in einem aktiven Schnittfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Renderdateien für einen Clipbereich zu löschen, passen Sie die Arbeitsbereichsleiste an, sodass sie nur den gewünschten Bereich umfasst. Wählen Sie anschließend „Sequenz“ > „Renderdateien im Arbeitsbereich löschen“. Die Vorschaudateien, die mit einem Clip im Arbeitsbereich oder einem Teil davon verknüpft sind, werden gelöscht.
- Um alle Renderdateien für eine Sequenz zu löschen, wählen Sie „Sequenz“ > „Renderdateien löschen“.

Sie können eine Tastenkombination zum Löschen der Renderdateien einrichten.

2 Klicken Sie bei der entsprechenden Aufforderung auf „OK“.

Verwenden derselben Cache-Datei in Video-Anwendungen von Adobe

Video-Anwendungen von Adobe können automatisch eine eindeutige Dokumentenkennung in jede importierte Datei einfügen. Durch die eindeutigen Kennungen wird erreicht, dass jede Anwendung auf dieselben im Cache gespeicherten Vorschauen und angepassten Audiodateien zugreift, damit kein zusätzliches Rendern und Anpassen erforderlich ist.

❖ Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ > „Medien“ (in Soundbooth „Metadaten“) die Option „XMP-IDs bei Import in Dateien schreiben“.

Dies ist eine globale Einstellung, d. h. eine Änderung wirkt sich auf sämtliche Video-Anwendungen von Adobe aus. Außerdem bewirkt diese Einstellung, dass das Datum der letzten Dateiänderung durch das Einfügen der Kennungen geändert wird.

Um beim Übertragen eines Projekts auf einen anderen Computer die Zeit für das Rendern zu reduzieren, sollten Sie sowohl zwischengespeicherte Dateien als auch die Originaldateien verschieben.

Abspielen einer Sequenz von Anfang bis Ende

❖ Klicken Sie im Programmmonitor auf die Schaltfläche „Von In bis Out abspielen“ .

Abspielen einer Sequenz mit Vorlauf- und Abspannpausen

Sie können eine Vorschau einer Sequenz mit Vorlauf- und Abspannpausen wiedergeben, deren Länge Sie in den allgemeinen Einstellungen selbst festlegen können.

1 (Optional) Ändern Sie die Standardlänge von Vorlauf- und Ablaufpausen, indem Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Windows) bzw. „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Mac OS) wählen.

2 Klicken Sie auf eine „Sequenz“-Registerkarte, um die Sequenz zu aktivieren.

3 Drücken Sie Umschalt + Leertaste.

Festlegen der Dauer von Sequenzvorlauf- und -abspannpausen

Sie können die Länge von Vorlauf und Abspann einer Sequenzvorschau im Fenster „Allgemein“ des Dialogfelds „Voreinstellungen“ festlegen. Diese Steuerungen sind nicht mit der Vorlaufeinstellung im Fenster „Gerätesteuerung“ des Dialogfelds „Voreinstellungen“ zu verwechseln, die die Steuerung externer Geräte wie etwa VTRs oder Camcorder beeinflusst.

1 Wählen Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Mac OS) aus.

2 Geben Sie in den Feldern für Vorlauf und Abspann die jeweilige Sekundenzahl ein.

3 Klicken Sie auf „OK“.

Rollen einer Sequenz während der Vorschau

Sie können eine Option einstellen, mit der Sequenzen automatisch rollen, die breiter als der im betreffenden Schnittfenster sichtbare Bereich sind.

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Windows) bzw. „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Mac OS). Geben Sie in die Felder „Vorlauf“ und „Abspann“ die gewünschte Länge ein.

2 Wählen Sie eine Option aus dem Menü „Schnittfensterwiedergabe Auto-Rollen“ aus:

Kein Bildlauf Sequenz rollt nicht.

Seitenbildlauf Die Sequenz rollt seitenweise durch den sichtbaren Bereich eines Schnittfensters. Dies ist die Standardoption.

Langsamer Bildlauf Die Marke für die aktuelle Zeit bleibt in der Mitte des sichtbaren Bereichs, während die Sequenz unterhalb davon rollt.

Vorschau auf einem Fernsehbildschirm

Sie können die Sequenz auf jedem an Ihren Computer angeschlossenen Bildschirm anzeigen lassen. Soll die Sequenz auf einem Fernsehbildschirm angezeigt werden, muss die entsprechende Hardware mit einem Videoanschluss für den Bildschirm vorhanden sein.

Vorschau auf einem Fernsehbildschirm über Videokarte

Einige Videokarten und Systemsoftwareprodukte unterstützen einen vom Desktop unabhängigen Fernsehbildschirm. Andere unterstützen einen zweiten Computermonitor mit einer Erweiterung des Desktops, sodass dieser den Arbeitsbereich der Anwendung erweitern kann. Weitere Informationen finden Sie in den Dokumentationen zur Grafikkarte und Betriebssystemsoftware.

Verwandte Themen

„Einrichten eines DV- oder HDV-Systems“ auf Seite 46

Vorschau auf einem Fernsehgerät mit Camcorder oder Videosystem

Wenn Sie ein DV-Projekt bearbeiten, können Sie eine Vorschau der Sequenz über die IEEE 1394-Verbindung und einen Camcorder oder Videorekorder auf einem Fernsehbildschirm anzeigen.

Hinweis: *Im HDV-Modus kann möglicherweise keine Vorschau per Camcorder oder Videorekorder auf einem Fernsehbildschirm angezeigt werden. Stellen Sie stattdessen den DV- oder Auto-Modus ein.*

1. Vergewissern Sie sich, dass der Bildschirm an den DV-Camcorder oder Videorekorder und dass der Camcorder bzw. Videorekorder an den Computer angeschlossen ist.
2. (Nur für Camcorder-Setup) Stellen Sie den Camcorder zur Ausgabe auf dem Bildschirm ein. Bei einigen Geräten erfolgt dies automatisch, bei anderen muss eine entsprechende Menüoption ausgewählt werden.
3. Klicken Sie im Quellmonitor oder Programmmonitor auf die Menüschaltfläche im oberen rechten Bereich, wählen Sie „Wiedergabeeinstellungen“ und wählen Sie die gewünschten Optionen aus den folgenden aus.

Anzeige des Videos auf dem Desktop während der Wiedergabe Gibt an, ob die Wiedergabe auf dem Programmmonitor erfolgen soll. Deaktivieren Sie diese Option, damit die Wiedergabe nur durch den in der Option „Externes Gerät“ festgelegten externen Bildschirm erfolgt. Ist in der Option „Externes Gerät“ kein Gerät festgelegt, wird „Desktop-Video“ ausgewählt, damit die Wiedergabe auf dem Programmmonitor erfolgt.

Externes Gerät Legt ein externes Gerät fest, auf dem die Wiedergabe des Videos erfolgt.

Seitenverhältnis-Konvertierung Bestimmt, wie das Pixel-Seitenverhältnis für DV-Projekte konvertiert wird.

Desktop-Audio Stellt die Audiowiedergabe auf den Computer ein.

Audio des externen Gerätes Stellt die Audiowiedergabe auf ein verbundenes externes Audiogerät ein.

Export: Externes Gerät Aktiviert den Export auf ein Band für das festgelegte Gerät. Diese Option hat keine Auswirkung auf die Wiedergabe auf einem externen Gerät während des Exports.

Videoausgabe deaktivieren, wenn Premiere Pro im Hintergrund ausgeführt wird Deaktiviert die Videoausgabe auf dem externen Bildschirm, wenn Adobe Premiere Pro nicht die aktive Anwendung auf Ihrem Desktop ist.

24p-Umwandlungsmethode Legt die Umwandlungsmethode für 24p-Material fest. Siehe „Einstellen von 24p-Wiedergabeoptionen“ auf Seite 164.

Zwischen der Wiedergabe auf dem Desktop und der Wiedergabe auf einem Fernseher über Camcorder/Videorekorder kann eine kurze Verzögerung eintreten. Wenn die Video- und Audiowiedergabe nicht mehr synchron erfolgt, versuchen Sie, beide Komponenten über dasselbe Gerät in einer Vorschau anzeigen zu lassen.

Korrigieren von Fehlern

Beheben von Fehlern

Wenn Sie eine Änderung rückgängig machen möchten oder einen Fehler machen, bietet Adobe Premiere Pro mehrere Möglichkeiten, Ihre Bearbeitungsschritte rückgängig zu machen. Sie können nur am Videoprogramm vorgenommene Änderungen rückgängig machen, beispielsweise einen Bearbeitungsschritt, nicht aber das Blättern durch ein Fenster.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die letzte Änderung rückgängig zu machen, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Rückgängig“. (Sie können nacheinander bis zu 32 Änderungen rückgängig machen, die Sie in einem der Adobe Premiere Pro-Fenster am Projekt vorgenommen haben.)
- Wenn Sie zu einer bestimmten Version des Projekts zurückkehren möchten, die erstellt wurde, seitdem das Projekt geöffnet ist, wählen Sie ein Objekt aus dem Protokollfenster aus.
- Um alle Änderungen rückgängig zu machen, die seit der letzten Speicherung des Projekts vorgenommen wurden, wählen Sie „Datei“ > „Zurück“.
- Wenn Sie Änderungen rückgängig machen möchten, die vor der letzten Speicherung des Projekts vorgenommen wurden, versuchen Sie, eine vorherige Version des Projekts aus dem Ordner „Premiere - Automatische Speicherung“ zu öffnen. Anschließend wählen Sie „Datei“ > „Speichern unter“, um das Projekt an einem anderen Speicherort abzulegen. Wie viele Änderungen Sie rückgängig machen können, hängt von den Voreinstellungen der automatischen Speicherung ab.
- Um einen Änderungsvorgang abzubrechen, den Adobe Premiere Pro noch nicht vollständig verarbeitet hat (z. B. bei der Anzeige eines Statusbalkens), drücken Sie die Esc-Taste.
- Um ein Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen, klicken Sie auf „Abbrechen“.
- Um alle Werte in einem angewandten Effekt auf die Standardwerte zurückzusetzen, klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf die Schaltfläche „Zurücksetzen“ für den Effekt.

Verwandte Themen

„Ändern der Sequenzeinstellungen“ auf Seite 159

„Öffnen eines Projekts“ auf Seite 56

Protokollfenster

Mit dem Protokollfenster können Sie zu jeder während der aktuellen Arbeitssitzung erstellten Version des Projekts springen. Bei jeder Änderung an einem Teil des Projekts wird die neue Projektversion dem Fenster hinzugefügt. Sie können das Projekt von der Version ausgehend ändern, zu der Sie gesprungen sind. Die im Protokollfenster verfügbaren Versionen können nicht für Aktionen im Aufnahmefenster verwendet werden.

Folgende Richtlinien können bei der Arbeit mit dem Protokollfenster hilfreich sein:

- Programmübergreifende Änderungen, z. B. an Paletten, Fenstern und Voreinstellungen, stellen keine Änderungen am Projekt an sich dar und werden auch nicht im Protokollfenster eingefügt.
- Sobald Sie das Projekt schließen und neu öffnen, sind die vorherigen Versionen nicht mehr im Protokollfenster vorhanden.
- Die älteste Projektversion steht in der Liste ganz oben und die neueste ganz unten.

- Jede Version wird zusammen mit dem zur Änderung des Projekts verwendeten Werkzeug oder Befehl sowie einem entsprechenden Symbol aufgeführt. Bei bestimmten Aktionen wird für jedes betroffene Fenster eine Version erstellt, wie z. B. für den Titler. Aktionen, die in einem solchen Fenster durchgeführt werden, werden als einzelne Version im Protokollfenster behandelt.
- Bei Auswahl einer Version werden die darunter befindlichen abgeblendet, um anzugeben, welche Änderungen entfernt werden, wenn Sie das Projekt von dieser Version ausgehend bearbeiten.
- Wenn eine Version ausgewählt wird und anschließend Änderungen am Projekt vorgenommen werden, werden alle nachfolgenden Versionen gelöscht.

Arbeiten mit dem Protokoll

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie zum Auswählen einer Version auf den Namen der Version im Protokollfenster.
- Ziehen Sie zum Navigieren im Protokollfenster den Schieberegler des Fensters oder die Bildlaufleiste. Sie können auch die Befehle „Schritt vorwärts“ oder „Schritt rückwärts“ aus dem Fenstermenü verwenden.
- Wählen Sie zum Löschen einer Projektversion die Version aus. Wählen Sie dann im Menü des Fensters die Option „Löschen“ oder klicken Sie auf das Symbol „Löschen“ und dann auf „OK“.
- Um alle Versionen aus dem Protokollfenster zu löschen, wählen Sie im Fenstermenü den Befehl „Protokoll löschen“.

Entfernen von Alarmen mit dem Ereignisfenster

Im Ereignisfenster von Adobe Premiere Pro werden Warnungen und andere Informationen zum Identifizieren und Beheben von Fehlern angezeigt. Dies bezieht sich vor allem auf Fehler, die durch Plug-Ins und Komponenten anderer Hersteller hervorgerufen werden. Ein Warnungssymbol , , in der Statusleiste informiert Sie über Fehler. Doppelklicken Sie auf dieses Symbol, um das Ereignisfenster zu öffnen. Löschen Sie dann das entsprechende Element aus dem Ereignisfenster, um das Symbol in der Statusleiste wieder auszublenden.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Doppelklicken Sie auf das Warnungssymbol in der Statusleiste.
- Wählen Sie „Fenster“ > „Ereignisse“.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf „Details“, um weitere Informationen zu einem Element in der Liste anzuzeigen.
- Klicken Sie auf „Alle löschen“, um die Ereignisliste zu löschen.

Marken

Hinzufügen von Marken

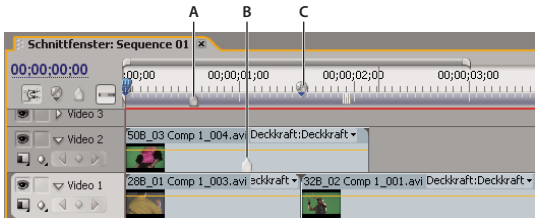
Sie können Marken verwenden, um bestimmte wichtige Zeitpunkte zu kennzeichnen oder Clips zu positionieren und anzuordnen. Sie können mit einer Marke eine wichtige Aktion oder einen Sound in einer Sequenz oder einem Clip kennzeichnen. Marken dienen nur als Referenz und verändern ein Video nicht.

Sie können auch Sequenzmarken verwenden, um Spulpunkte für FLV-Dateien festzulegen oder um eine URL zu definieren, um Benutzer auf eine Webseite zu verweisen. Adobe Premiere Pro stellt auch Adobe Encore-Kapitelmarkierungen bereit, die Sie einer Sequenz hinzufügen können, um Szenen zu definieren. Sie können einer Sequenz auch Menüstrukturen hinzufügen und diese nach Encore exportieren. (Siehe „Hinzufügen von Encore-Kapitelmarkierungen“ auf Seite 221.)

Sie können Marken zu einer Sequenz, zu einem Originalclip oder zu einer Instanz eines Clips in einer Sequenz hinzufügen. Es hängt von Ihrem Bearbeitungsablauf ab, ob Sie zur Markierung von Schnittpunkten Marken zu einem Clip oder zu einer Sequenz hinzufügen.

Jede einzelne Sequenz und jeder einzelne Clip kann bis zu 100 nummerierte Marken (von 0 bis 99) und beliebig viele nicht nummerierte Marken enthalten.

Marken werden in der Zeitleiste des Quell- und des Programmmonitors als kleine Symbole angezeigt. Clipmarken werden innerhalb des Clips als Symbole dargestellt, wenn dieser in einem Schnittfenster angezeigt wird. Sequenzmarken werden in der Zeitleiste der Sequenz angezeigt.



Markensymbole in einem Schnittfenster
***A.** Sequenzmarke **B.** Clipmarke **C.** Encore-Kapitelmarkierung*

Beim Setzen von Marken müssen Sie sich (ebenso wie bei In- und Out-Points) davon überzeugen, dass Sie mit der richtigen Clipversion arbeiten. Marken, die einem Originalclip (einem im Projektfenster geöffneten Clip) hinzugefügt werden, werden im Clip auch dann angezeigt, wenn Sie ihn zur Sequenz hinzufügen. Das Ändern von Marken in einem Originalclip hat keine Auswirkungen auf einzelne, bereits in einer Sequenz enthaltene Instanzen des Clips oder umgekehrt. Ein Video zur Arbeit mit Markierungen finden Sie unter www.adobe.com/go/vid0255_de.

Verwandte Themen

Metadaten und Marken

„Hinzufügen von Kommentaren, Kapiteln und Links zu einer Sequenzmarke“ auf Seite 219

Arbeiten mit Marken und Cue-Points

Hinzufügen einer nicht nummerierten Clipmarke

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie eine Marke zu einem Originalclip hinzufügen möchten, doppelklicken Sie im Projektfenster auf den Clip, um ihn im Quellmonitor zu öffnen.
- Wenn Sie eine Marke zu einem Clip in der Sequenz hinzufügen möchten, doppelklicken Sie auf den Clip, um ihn im Quellmonitor zu öffnen.

2 Verschieben Sie im Quellmonitor die Marke für die aktuelle Zeit an die Stelle, an der die Marke gesetzt werden soll.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Nicht nummerierte Marke setzen“ .
- Wählen Sie „Marke“ > „Clipmarke setzen“ > „Nicht nummeriert“.

Hinzufügen einer nicht nummerierten Sequenzmarke

1 Verschieben Sie in einem Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit an die Stelle, an der die Marke gesetzt werden soll.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Programmmonitor oder in einem Schnittfenster auf die Schaltfläche „Nicht nummerierte Marke setzen". (Doppelklicken Sie auf die Schaltfläche „Nicht nummerierte Marke setzen", um das Dialogfeld „Marke" zu öffnen, während Sie die Marke setzen.)
- Wählen Sie „Marke" > „Sequenzmarke setzen" > „Nicht nummeriert".

*Zum Einfügen von nicht nummerierten Marken während der Wiedergabe eines Clips oder einer Sequenz spielen Sie den Clip ab und drücken an den Stellen, an denen Sie eine Marke setzen möchten, die Taste * (Sternchen) des Ziffernblocks.*

Hinzufügen einer nummerierten Marke

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um eine Clipmarke zu setzen, öffnen Sie einen Clip im Quellmonitor oder wählen Sie den Clip in einem Schnittfenster aus.
- Um eine Sequenzmarke zu setzen, wählen Sie den Programmmonitor oder das Schnittfenster aus.

2 Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit an die Position, an der Sie die Marke setzen möchten.

3 Wählen Sie „Marke" > „Clipmarke setzen" oder „Marke" > „Sequenzmarke setzen" und danach eine Option im Untermenü:

Nächste verfügbare nummeriert Legt eine nummerierte Marke fest, wobei die niedrigste, noch nicht verwendete Nummer verwendet wird.

Weitere nummeriert Öffnet ein Dialogfeld, in dem Sie eine beliebige, noch nicht verwendete Nummer zwischen 0 und 99 angeben können.

Suchen, Verschieben und Löschen von Marken

Mit den Markennavigations-Werkzeugen können Sie Marken suchen. Sie können Sie von ihrer ursprünglichen Position an ein neue Position ziehen oder sie vollständig löschen.

Wechseln zu einer Clipmarke im Quellmonitor

1 Öffnen Sie einen Clip im Quellmonitor.

2 Führen Sie im Quellmonitorfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Zur nächsten Marke gehen" .
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Zur nächsten Marke gehen" .

Wechseln zu einer Clip- oder Sequenzmarke in einem Schnittfenster

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Marke für die aktuelle Zeit zur Clipmarke zu spulen, wählen Sie den Clip in der Sequenz aus und klicken Sie dann auf „Marken" > „Zu Clipmarke gehen" > „*[Marke]*".
- Um die Marke für die aktuelle Zeit zur Sequenzmarke zu spulen, öffnen Sie das Schnittfenster oder den Programmmonitor und wählen Sie „Marken" > „Zu Sequenzmarke gehen" > „*[Marke]*".

Verschieben einer Marke

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um eine Clipmarke in einem Clip zu verschieben, der in einer Sequenz liegt, öffnen Sie den Clip im Programmmonitor und ziehen Sie das Markensymbol in der Zeitleiste des Quellmonitors. (Sie können die Clipmarken nicht direkt in einem Schnittfenster bearbeiten.)
- Verschieben Sie eine Sequenzmarke, indem Sie die Marke in der Zeitleiste eines Schnittfensters oder des Programmmonitors ziehen.

Wenn Sie eine Marke in der Zeitleiste des Quell- oder Programmmonitors ziehen, verschiebt sich das entsprechende Markensymbol in einem Schnittfenster.

Hinweis: *Sequenzmarken in einer verschachtelten Sequenz werden in der übergeordneten Sequenz und im Quellmonitor als Clipmarken angezeigt (farblich geringfügig differenziert). Passen Sie eine verschachtelte Marke an, indem Sie die verschachtelte Sequenz in einem Schnittfenster öffnen und die Marke ziehen.*

Löschen einer Marke

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um eine Clipmarke zu löschen, wählen Sie den Clip in der Sequenz aus und spulen die Marke für die aktuelle Zeit zu der Clipmarke.
- Um eine Sequenzmarke zu löschen, überzeugen Sie sich, dass keine Clips in der Sequenz ausgewählt sind, und spulen Sie die Marke für die aktuelle Zeit zu der Sequenzmarke.

2 Wählen Sie „Marke“ > „Clipmarke löschen“ oder „Marke“ > „Sequenzmarke löschen“ und danach eine Option im Untermenü:

Aktuelle Marke Die Marke an der aktuellen Zeit wird gelöscht.

Alle Marken Alle Marken im Clip bzw. in der Sequenz werden gelöscht (je nachdem, welche Ansicht Sie verwenden).

Nummeriert Eine nummerierte Marke wird aus einer Liste aller nummerierten Marken gelöscht.

Hinweis: *Sie können eine Sequenzmarke nicht löschen, indem Sie sie von der Zeitleiste herunter ziehen.*

Hinzufügen von Kommentaren, Kapiteln und Links zu einer Sequenzmarke

Mit dem Dialogfeld „Marke“ können Sie durch Sequenzmarken und Encore-Kapitelmarkierungen navigieren und diese lesen bzw. mit Daten ergänzen. Die Prüfung von Markendaten mit dem Dialogfeld „Marke“ bietet sich u. a. zum bequemen Lesen von Clip Notes-Kommentaren an.

1 Doppelklicken Sie in einem Schnittfenster auf eine Sequenzmarke oder eine Encore-Kapitelmarkierung, um das Dialogfeld „Marke“ zu öffnen.

Sie können das Dialogfeld „Marke“ beim Festlegen der Marke öffnen, indem Sie auf die Schaltfläche „Encore-Kapitelmarkierung einrichten“ doppelklicken oder in einem Schnittfenster auf die Schaltfläche „Nicht nummerierte Marke setzen“ doppelklicken.

2 Legen Sie folgende Optionen fest:

Name Geben Sie einen Namen für die Marke ein.

Dauer Ziehen Sie den Wert für die Dauer oder heben Sie den Wert durch Klicken hervor, geben Sie einen neuen Wert ein und drücken Sie die Eingabetaste bzw. die Return-Taste. Wenn Sie Marken zum Definieren von URL-Verknüpfungen und Kapitelmarken verwenden, können Sie für die Sequenzmarken auch eine längere Dauer als einen Frame festlegen. Dies bietet sich beispielsweise beim Festlegen von Marken in Adobe Premiere Pro an, die in Cue-

Points in FLV-Dateien umgewandelt werden. In einem Schnittfenster erstreckt sich zum Anzeigen der Länge eine dünne weiße Leiste von der rechten Seite eines Sequenzmarkensymbols.

Kommentare Geben Sie einen Kommentar ein, der der Marke zugewiesen werden soll. Darüber hinaus werden in diesem Feld eventuell vorhandene Clip Notes-Kommentare angezeigt.

Encore-Kapitelmarkierung Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie die Marke als Encore-Kapitelmarkierung definieren möchten.

Web-Verknüpfung Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie die Marke als Hyperlink definieren möchten.

URL Dieses Feld ist nur aktiviert, wenn das Kontrollkästchen „Web-Verknüpfung" aktiviert ist. Geben Sie die Adresse der Webseite ein, die geöffnet werden soll.

Hinweis: *Eine Sequenzmarke kann eine Webadresse (URL) enthalten. Wenn der Film in eine Webseite aufgenommen wird und die Marke in dem Film erreicht wird, so wird die Webseite automatisch geöffnet. Webverknüpfungen funktionieren nur mit unterstützten Ausgabeformaten wie QuickTime.*

Frameziel Dieses Feld ist nur aktiviert, wenn das Kontrollkästchen „Web-Verknüpfung" aktiviert ist. Geben Sie den Zielframe für eine Webseite ein, wenn Sie ein HTML-Frameset verwenden.

Flash Cue-Point Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie die Marke als Cue-Point in Adobe Flash definieren möchten.

Typ Dieses Feld ist nur aktiviert, wenn die Option „Flash Cue-Point" ausgewählt ist. Aktivieren Sie die Option „Ereignis", um eine Flash Cue-Point-Marke zu erstellen, die ein Ereignis auslöst. Aktivieren Sie die Option „Navigation", um eine Flash Cue-Point-Marke zu erstellen, die ausschließlich zur Navigation verwendet wird.

Schaltflächen Plus (+) und Minus (–) Klicken Sie auf die Plus-Schaltfläche (+), um einen Flash Cue-Point hinzuzufügen und ihm einen Namen und einen Wert zuzuweisen. Klicken Sie auf die Minus-Schaltfläche (–), um einen Flash Cue-Point zu entfernen.

Name Dieses Feld ist nur aktiviert, wenn die Option „Flash Cue-Point" ausgewählt ist. Geben Sie einen Namen für den Flash Cue-Point ein.

Wert Dieses Feld ist nur aktiviert, wenn die Option „Flash Cue-Point" ausgewählt ist. Geben Sie einen Wert für den Flash Cue-Point ein.

3 Wenn Sie Kommentare oder Optionen für andere Sequenzmarken angeben möchten, klicken Sie auf „Zurück" oder „Weiter".

Hinweis: *DVD-Erstellungsprogramme wie z. B. Encore befolgen DVD-Richtlinien, die einen bestimmten Mindestabstand zwischen Kapitelverknüpfungen vorschreiben. Marken, die als Kapitelverknüpfungen dienen sollen, müssen einen Abstand von mindestens 15 Frames bzw. den von der Erstellungssoftware geforderten Abstand haben. Anderenfalls verschiebt das Erstellungsprogramm die Kapitelverknüpfungen möglicherweise automatisch.*

Gemeinsame Nutzung von Marken mit After Effects, Encore und Flash

Sie können Marken in Adobe Premiere Pro, Adobe Encore und Adobe Flash gemeinsam nutzen. Dazu stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- Wenn Sie ein Adobe Premiere Pro-Projekt in After Effects importieren, wandelt After Effects die Sequenzmarker in Kompositionsmarker um.
- Wenn Sie eine Sequenz aus einem Projektfenster in Adobe Premiere Pro kopieren und in After Effects einfügen, behält die sich daraus ergebende Komposition die Sequenmarken als Kompositionsmarken und die Clipmarken als Ebenenmarken bei. Beim Kopieren und Einfügen werden die Marken daher wie erwartet beibehalten.

- Wenn Sie eine Sequenz aus Adobe Premiere Pro über Adobe Media Encoder in ein Containerformat wie AVI exportieren, werden die Sequenzmarken als zeitliche XMP-Metadaten in der Datei gespeichert. Wenn Sie die Videodatei als Quelle für eine Ebene verwenden, wandelt After Effects diese Sequenzmarken in Ebenenmarken um.
- Wenn Sie eine After Effects-Komposition über Dynamic Link in Adobe Premiere Pro erstellen, behält After Effects die Sequenz- und Clipmarken nicht bei.
- Encore-Kapitelmarkierungen, die einer Sequenz in Adobe Premiere Pro hinzugefügt wurden, werden als Kapitelmarken in Encore angezeigt, wenn der Host-Clip aus Adobe Premiere Pro über den Befehl „Datei“ > „Adobe Dynamic Link“ > „An Encore senden“ exportiert wurde.
- Sequenzmarken in aus Adobe Premiere Pro exportierten Clips werden in Adobe Flash-Projekten als Cue-Points angezeigt, wenn sie Text in Kapitelfeldern enthalten. Die Cue-Point-Daten im Feld „Kapitel“ einer Sequenzmarke in Adobe Premiere Pro wird als XML kodiert. Weitere Informationen zu erforderlichen Angaben für das XML-Protokoll finden Sie in der Flash-Hilfe.

  Hinweis: *Sie müssen Text in eine Kapitelmarke in Adobe Premiere Pro einfügen, damit diese Kapitelmarke als Cue-Point in Adobe Flash-Projekten angezeigt wird.*

Verwandte Themen

Arbeiten mit Marken und Cue-Points

Hinzufügen von Encore-Kapitelmarkierungen

Encore-Kapitelmarkierungen können beliebigen Sequenzen in Adobe Premiere Pro hinzugefügt werden, die beim Export dieser Sequenz in Encore als Kapitelmarken gelesen werden. Sie können in Encore Kapitelmarken mit Schaltflächen in Menüs verknüpfen. Darüber hinaus können Benutzer auf der Fernbedienung des DVD-Players die Taste zum Wechseln zum nächsten Kapitel nutzen, um durch Kapitelmarken zu navigieren.

Sie können Encore-Marken beim Platzieren benennen. Der Name, den Sie in Adobe Premiere Pro eingeben, wird in Adobe Encore als Beschriftung für eine Schaltfläche im Hauptmenü oder im Szenenmenü angezeigt.

Hinweis: *Encore importiert in Adobe Premiere Pro erstellte Sequenzmarken nicht mehr als Kapitelmarkierungen. Bei Projekten, die mit früheren Versionen von Adobe Premiere Pro erstellt wurden, müssen Sie die Sequenzmarken durch Encore-Marken ersetzen, wenn die Kapitelmarkierungen in der Disc erhalten bleiben sollen.*

1 Verschieben Sie in einem Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit an die Stelle, an der die Marke gesetzt werden soll.

Hinweis: *Die Wiedergabeschaltfläche in Encore in jeder Hauptmenüvorlage wird automatisch mit dem Anfangspunkt der Zeitleiste verknüpft. Es braucht dort also keine Marke gesetzt zu werden, es sei denn, Sie möchten diese Stelle in das Szenenmenü aufnehmen.*

2 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Encore-Kapitelmarkierung einrichten“ .

Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) in die Zeitleiste, und wählen Sie den Markentyp aus, den Sie an der Marke der aktuellen Zeit setzen möchten.

3 Doppelklicken Sie in der Zeitleiste auf die Encore-Kapitelmarkierung, die Sie erstellt haben.

Das Dialogfeld „Marke“ wird angezeigt.

4 Geben Sie einen Namen für die Marke ein. Verwenden Sie kurze Namen, damit sie in das Menü passen, ohne andere Schaltflächen zu überlappen. (Sie können den Namen später in Encore anpassen.)

5 Klicken Sie auf „OK“.

Kapitel 9: Bearbeiten von Audio

In Adobe® Premiere® Pro CS4 können Sie Audio bearbeiten, Effekte hinzufügen und so viele Audiospuren in einer Folge mischen wie Ihr System verarbeiten kann. Spuren können dabei Mono-, Stereo- oder 5.1-Surround-Kanäle enthalten.

Arbeiten mit Audio

Audio

Wenn Sie mit Audio arbeiten möchten, müssen Sie zunächst die Daten in ein Projekt importieren oder direkt auf eine Spur aufnehmen. Sie können Audio- oder Videoclips importieren, die Audiodaten enthalten.

Wenn sich die Audioclips in Ihrem Projekt befinden, können Sie sie einer Sequenz hinzufügen und genau wie Videoclips bearbeiten. Außerdem können Sie die Wellenformen der Audioclips anzeigen und im Quellmonitor zuschneiden, bevor Sie die Audiodaten einer Sequenz hinzufügen. Sie können die Lautstärke sowie Tonschwenk- und Balanceregelungen von Audiospuren direkt im Schnitt- oder Effekteinstellungsfenster anpassen oder mithilfe des Audio-Mixers Änderungen in Echtzeit vornehmen. Sie können Audioclips in einer Sequenz auch Effekte hinzufügen. Wenn Sie eine komplexe Mischung mit vielen Spuren vornehmen, sollten Sie diese als Submixe und verschachtelte Sequenzen organisieren.

Wenn Sie Adobe Soundbooth verwenden, können Sie den Befehl zum Bearbeiten in Adobe Soundbooth auswählen, um eine Audiodatei zur erweiterten Bearbeitung an Adobe Soundbooth zu senden.

Verwandte Themen

„Festlegen des standardmäßigen Audiogeräts“ auf Seite 50

„Festlegen von ASIO-Geräteeinstellungen (nur Windows)“ auf Seite 50

Audio-Grundlagen

Arbeiten mit Audio

„Aufnehmen von Audiodateien“ auf Seite 239

„Anpassen der Verstärkung und Lautstärke“ auf Seite 244

„Kanäle in Audioclips“ auf Seite 223

„Setzen Sample-basierter In- und Out-Points für Audio“ auf Seite 236

„Informationen zum Bearbeiten von Audiodaten in Adobe Soundbooth“ auf Seite 265

Audiospuren in einer Sequenz

Eine Sequenz kann eine beliebige Kombination der folgenden Audiospuren enthalten:

Mono (monophon) Enthält einen Audiokanal.

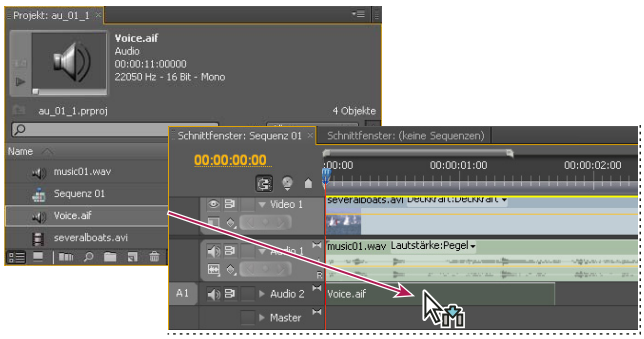
Stereo Enthält zwei Audiokanäle (Links und Rechts).

5.1 Enthält drei vordere Audiokanäle (Links, Mitte und Rechts), zwei hintere Audiokanäle bzw. Surround-Audiokanäle (Links und Rechts) und einen LFE (Low-Frequency Effects)-Kanal, der an einen Subwoofer-Lautsprecher geroutet wird.

Es können jederzeit weitere Spuren hinzugefügt oder gelöscht werden. Wenn eine Spur erstellt wurde, können Sie die dafür verwendeten Kanäle nicht mehr ändern. Eine Sequenz beinhaltet immer eine Masterspur, die die kombinierte Ausgabe für alle Spuren der Sequenz steuert. Das Format der Masterspur, die Anzahl der Audiospuren in einer Sequenz sowie die Anzahl der Kanäle in den Audiospuren ist im Fenster „Spuren“ im Dialogfeld „Neue Sequenz“ angegeben.

Eine Sequenz kann zwei Audiospurtypen enthalten: Die normalen *Audiospuren* enthalten die eigentlichen Audiodaten. *Submixspuren* geben die kombinierten Signale aller Spuren oder Sends aus, die auf diese umgeleitet werden. Submix-Spuren sind nützlich für Mischungen und Effekte.

Auch wenn jede Sequenz mit der festgelegten Anzahl an Audiospuren im Schnittfenster erstellt wird, erstellt Adobe Premiere Pro automatisch neue Audiospuren, wenn Sie einen Audioclip unter die letzte Audiospur im Schnittfenster verschieben. Diese Funktion ist hilfreich, wenn die Anzahl der übereinander gelegten Audiospuren in einer Sequenz die Anzahl an verfügbaren Spuren übersteigt oder wenn die Anzahl der Kanäle in einem Audioclip nicht mit der Anzahl der Kanäle in den Standardaudiospuren übereinstimmt. Sie können auch Spuren hinzufügen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen Spur-Header klicken und die Option „Spuren hinzufügen“ wählen. Alternativ können Sie auch „Sequenz“ > „Spuren hinzufügen“ wählen.



Adobe Premiere Pro erstellt eine neue Audiospur zur Anpassung an das Kanalformat eines Clips, der in das Schnittfenster gezogen wird.

Verwandte Themen

„Prüfen von Projekteinstellungen“ auf Seite 55

„Arbeiten mit Submixen“ auf Seite 261

„Arbeiten mit Spuren“ auf Seite 150

Kanäle in Audioclips

Clips können einen Audiokanal (Mono), zwei Audiokanäle (Stereo, links und rechts) oder 5 Surround-Audiokanäle mit einem zusätzlichen Audiokanal für Effekte enthalten (5.1 Surround). Obwohl eine Sequenz beliebige Kombinationen von Clips enthalten kann, werden die Audiodaten immer gemäß dem Spurformat (Mono, Stereo oder 5.1 Surround) der Masterspur gemischt.

Mit Adobe Premiere Pro können Sie das Spurformat (also die Anordnung von Audiokanälen) eines Audioclips ändern. Es kann z. B. sein, dass Sie Audioeffekte auf unterschiedliche Weise auf einzelne Kanäle eines Stereo- oder 5.1 Surround-Clips anwenden möchten. Sie können das Spurformat von Stereo- oder 5.1 Surround-Clips so ändern, dass die Audiodaten separaten Monospuren zugeordnet werden, wenn die Clips einer Sequenz hinzugefügt werden.

Hinweis: *Sie können das Spurformat eines Masterclips nur ändern, bevor Sie eine Instanz des Clips einer Sequenz hinzufügen.*

Mit Adobe Premiere Pro können Sie auch die Ausgabekanäle oder Spuren für die Audiokanäle eines Clips neu zuordnen. Sie können z. B. die Daten des linken Audiokanals eines Stereoclips so zuordnen, dass sie auf dem rechten Kanal ausgegeben werden.

Verwandte Themen

„Anzeigen von Audiodaten“ auf Seite 227

„Aufteilen einer Stereospur in Monospuren“ auf Seite 233

„Zuordnen von Audiokanälen“ auf Seite 229

Mischen von Audiospuren und Clips

Mischen ist das Angleichen und Abstimmen der Audiospuren in einer Sequenz. Sequenz-Audiospuren können viele Audio-Clips und die Audiospuren von Video-Clips enthalten. Die bei der Audiomischung durchgeführten Aktionen können auf verschiedene Pegel einer Sequenz angewendet werden. So kann beispielsweise ein Audiopegelwert auf einen Clip und ein anderer Wert auf die Spur angewendet werden, die den Clip enthält. Eine Spur, die den Audioinhalt einer verschachtelten Sequenz beinhaltet, kann außerdem Lautstärkeeinstellungen und Effekte beinhalten, die auf die Spuren der Originalsequenz angewendet wurden. Die Werte, die auf allen Ebenen angewendet wurden, werden für die endgültige Mischung kombiniert.

Sie können einen Audioclip bearbeiten, indem Sie einen Effekt auf den Clip oder auf die Spur anwenden, die den Clip enthält. Sie sollten die Anwendung von Effekten systematisch planen, um redundante oder widersprüchliche Einstellungen für denselben Clip zu vermeiden.

Verwandte Themen

„Aufnehmen einer analogen Quelle“ auf Seite 242

„Anwenden von Audioeffekten auf Clips“ auf Seite 250

Verarbeitungsreihenfolge für Audiodaten

Wenn Sie Sequenzen bearbeiten, verarbeitet Adobe Premiere Pro Audiodaten in der folgenden Reihenfolge:

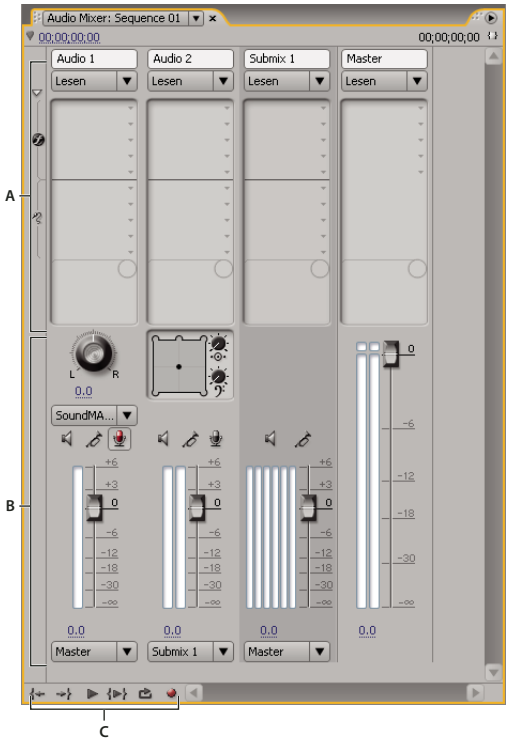
- Verstärkungsanpassungen, die mithilfe des Befehls „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Audioverstärkung“ auf Clips angewendet werden.
- Effekte, die auf Clips angewendet werden.
- Spureinstellungen, die in der folgenden Reihenfolge verarbeitet werden: Pre-Fader-Effekte, Pre-Fader-Sends, Stumm, Fader, Aussteuerung, Post-Fader-Effekte, Post-Fader-Sends und dann Tonschwenk/Balance-Position.
- Die Spurausgabelautstärke, von links nach rechts im Audiomixer, von den Audiospuren zu den Submixspuren und schließlich zur Masterspur.

  Hinweis: *Der standardmäßige Signalweg kann durch Sends oder durch Ändern der Ausgabeeinstellungen einer Spur modifiziert werden.*

Verwandte Themen

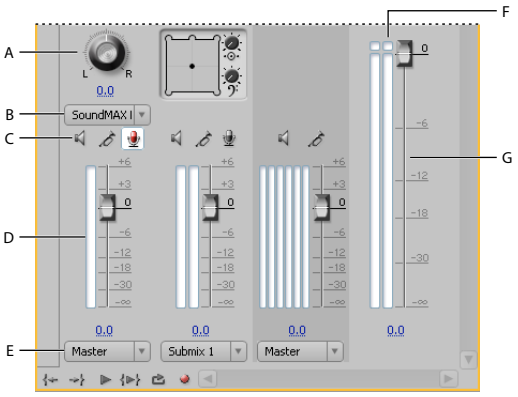
„Umleiten von Spuren mit Sends“ auf Seite 262

Audiomixer - Übersicht



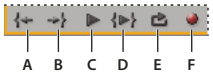
Audiomixer
A. *Bereich „Effekt und Sends“* ***B.*** *Steuerelementbereich* ***C.*** *Wiedergabe-Steuerelemente*

Im Audiomixer können Sie Einstellungen anpassen, während Sie sich die Audiospuren anhören und die Videospuren ansehen. Jede Spur in Audiomixer entspricht einer Spur im Schnittfenster der aktiven Sequenz. Die Audiospuren des Schnittfensters werden im Layout einer Audiokonsole angezeigt. Die Bezeichnung der Spuren befindet sich oben im Audiomixer. Sie können eine Spur umbenennen, indem Sie auf den Namen doppelklicken. Sie können den Audiomixer auch verwenden, um Audiodaten direkt in die Spuren einer Sequenz aufzunehmen.



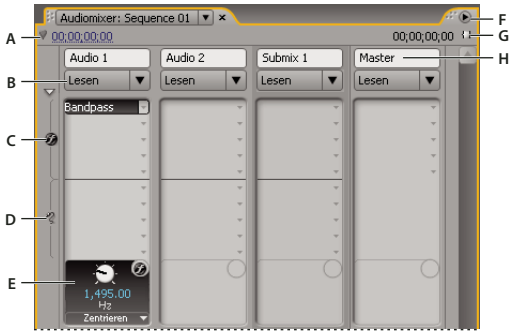
Audiomixer
A. *Tonschwenk-/Balanceregler* ***B.*** *Eingabekanal der Spur* ***C.*** *Schaltflächen für Spur stummschalten/Solo-Spur/Spur zur Aufnahme aktivieren*
D. *VU-Anzeige und Fader* ***E.*** *Zugewiesene Ausgabe der Spur* ***F.*** *Übersteuerungsanzeige* ***G.*** *Master-VU-Anzeige und Fader*

Der Audiomixer zeigt standardmäßig alle Audiospuren sowie den Master-Fader an und die VU-Anzeige überwacht die Pegel der Ausgangssignale. Es werden nur die Spuren der aktiven Sequenzen angezeigt, nicht alle Spuren des Projekts. Wenn Sie einen Master-Projektmix aus mehreren Sequenzen zusammenstellen möchten, richten Sie eine Mastersequenz ein und verschachteln andere Sequenzen in der Mastersequenz.



Wiedergabe-Steuerelemente im Audiomixer
***A.** Zu In-Point gehen **B.** Zu Out-Point gehen **C.** Umschalten von Wiedergabe/Stopp **D.** Von In bis Out abspielen **E.** Schleife **F.** Aufnehmen*

Das Audio-Master-Aussteuerungsfenster dupliziert die Audioanzeige der Audio-Master-Aussteuerung. Sie können ein separates Audio-Master-Aussteuerungsfenster öffnen und an einer beliebigen Stelle in Ihrem Arbeitsbereich andocken. Im Audio-Master-Aussteuerungsfenster können Sie Audio auch überwachen, wenn nicht der vollständige Audiomixer sichtbar ist oder der Bereich des Master Faders nicht auf den Bildschirm passt.



Audiomixer
***A.** Timecode **B.** Automatisierungsmodus **C.** Effekte **D.** Sends **E.** Effekt- oder Send-Option **F.** Menü „Fenster“ **G.** Programmdauer (In/Out) **H.** Spurname*

Verwandte Themen

„Aufnehmen einer analogen Quelle“ auf Seite 242

„Arbeiten mit VST-Effekten“ auf Seite 253

Ändern des Audiomixers

❖ Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü des Audiomixerfensters:

- Um bestimmte Spuren aus- oder einzublenden, wählen Sie die Option „Spuren anzeigen/ausblenden“. Markieren Sie mittels der Optionen die anzuzeigenden Spuren und klicken Sie auf „OK“.
- Um auf der VU-Anzeige die Eingangspegel des Geräts und nicht die Spurpegel in Adobe Premiere Pro anzuzeigen, wählen Sie „Aussteuerungsanzeige nur für Eingang“ oder „nur für Eingang“.. Bei Auswahl dieser Option können Sie in Adobe Premiere Pro weiterhin die Audiodaten für alle Spuren überwachen, die nicht aufgenommen werden.
- Wenn Sie die Zeit in Audioeinheiten anstelle von Video-Frames anzeigen möchten, wählen Sie den Befehl „Audiozeiteinheiten anzeigen“ aus. Sie können festlegen, ob Samples oder Millisekunden angezeigt werden sollen, indem Sie die Option „Audio-Anzeigeformat“ auf der Registerkarte „Allgemein“ im Dialogfeld „Projekteinstellungen“ ändern. Die Option „Audiozeiteinheiten anzeigen“ beeinflusst die Zeitanzeige im Audio-Mixer, im Quellfenster, im Programmfenster und im Schnittfenster.
- Um den Bereich „Effekte und Sends “ zu öffnen, klicken Sie links im Audiomixer auf das Dreieck „Effekte und Sends anzeigen/ausblenden“.

Hinweis: *Wenn nicht alle Spuren angezeigt werden, ändern Sie die Größe des Audiomixers, oder durchlaufen Sie den Bildschirm in horizontaler Richtung.*

- Um einen Effekt oder Send hinzufügen, klicken Sie im Fenster „Effekte und Sends“ auf das Dreieck „Effektauswahl“ oder „Zugewiesene Auswahl senden“. Wählen Sie dann einen Effekt oder Send aus dem Popup-Menü.

Überwachen bestimmter Spuren im Audiomixer

❖ Klicken Sie für die entsprechenden Spuren auf die Schaltfläche „Solo-Spur“.

Während der Wiedergabe werden nur die Spuren überwacht, für die die Schaltfläche „Solo-Spur“ aktiviert ist.

Hinweis: *Sie können eine Spur auch mithilfe der Schaltfläche „Spur stummschalten“ stummschalten.*

Öffnen des Fensters „Audio-Master-Aussteuerung“

❖ Wählen Sie „Fenster“ > „Audio-Master-Aussteuerung“..

Anpassen eines VST-Effekts in einem Optionsfenster

1 Wenden Sie einen VST-Plugin-Effekt auf eine Spur im Audiomixer an.

2 Doppelklicken Sie im Fenster „Effekte und Sends“ auf den Effekt.

Adobe Premiere Pro öffnet ein separates VST-Bearbeitungsfenster.

3 Passen Sie den Effekt mit den Optionssteuerelementen an.

Anzeigen von Audiodaten

Adobe Premiere Pro bietet mehrere Ansichten für dieselben Audiodaten, so dass Sie die Audioeinstellungen aller Clips und Spuren bequem anzeigen und bearbeiten können. Im Audiomixer und Schnittfenster können Sie die Lautstärke oder Effekte für Spuren und Clips anzeigen und bearbeiten. Achten Sie darauf, dass die Spuranzeige auf „Spur-Keyframes einblenden“ oder „Spurumfang einblenden“ gesetzt ist.

Die Audiospuren in einem Schnittfenster enthalten darüber hinaus Wellenformen, also eine zeitabhängige grafische Darstellung der Audiodaten eines Clips. Durch die Höhe der Wellenform wird die Amplitude (Laut-Wert oder Leise-Wert) der Audiodaten dargestellt. Je größer die Wellenform, desto lauter die Audiodaten. Die Anzeige der Wellenformen einer Audiospur ist nützlich, um in einem Clip bestimmte Audiodaten einfacher finden zu können.

Um eine Wellenform anzuzeigen, erweitern Sie die Audiospur, indem Sie neben dem Namen der Audiospur auf das Dreieck klicken.

Klicken Sie auf das Dreieck, um die Audiospur zu erweitern und die Audio-Wellenform anzuzeigen.

Verwandte Themen

„Audiomixer - Übersicht“ auf Seite 225

„Schnittfenster“ auf Seite 147

Anzeigen von Audioclips

In einem Schnittfenster können Sie die Zeitdiagramme für „Lautstärke“, „Stumm“ oder „Tonschwenk“ sowie die Wellenform eines Audioclips anzeigen. Sie können einen Audioclip auch im Quellmonitor anzeigen. Dies ist gut geeignet, um die In- und Out-Points genau festzulegen. Sie können auch die Sequenzzeit in Audioeinheiten anstelle von Frames anzeigen. Diese Einstellung ist für die Bearbeitung von Audio in kleineren Einheiten als Frames nützlich.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Audio-Wellenform eines Clips in einem Schnittfenster anzuzeigen, klicken Sie auf das Dreieck links neben dem Namen der Audiospur und klicken Sie dann unterhalb des Symbols „Spurausgabe aktivieren/deaktivieren“ auf das Symbol „Anzeigestil festlegen“. Wählen Sie anschließend die Option „Wellenform einblenden“.
- Um einen Audioclip im Quellmonitor anzuzeigen, wenn sich der Clip in einem Schnittfenster befindet, doppelklicken Sie auf den Clip.
- Um einen Audioclip im Quellmonitor anzuzeigen, wenn sich der Clip im Projektfenster befindet, doppelklicken Sie auf den Clip oder ziehen Sie den Clip auf den Quellmonitor. Wenn ein Clip Video- oder Audiodaten enthält, können Sie die Audiodaten im Quellmonitor anzeigen, indem Sie auf die Schaltfläche „Ausgabe“ klicken und dann „Audio-Wellenform“ auswählen.

Anzeigen der Zeit in Audiozeiteinheiten

❖ Wählen Sie im Audiomixer, Programmmonitor, Quellmonitor oder Schnittfenster die Option „Audiozeiteinheiten anzeigen“ im Menü aus.

Sollen bei der Anzeige einer Audio-Wellenform in einem Schnittfenster mehr Details zur Lautstärke dargestellt werden, vergrößern Sie die Spurhöhe. Um die Zeit in kleineren Einheiten anzuzeigen, wählen Sie Audioeinheiten als Anzeigeformat.

Schnelle Audioanpassungen

Adobe Premiere Pro verfügt zwar über einen Audiomixer mit zahlreichen Funktionen, bei einigen Vorgängen werden Sie jedoch viele der Optionen nicht benötigen. Beispiel: Sie möchten einen Rohschnitt aus Video- und Audiodaten erstellen, die zusammen aus DV-Originalmaterial aufgenommen wurden, und die Ausgabe soll an Stereospuren erfolgen. Halten Sie sich in so einem Fall an folgende Richtlinien:

- Beginnen Sie mit der Master-Aussteuerungsanzeige und dem Lautstärke-Fader im Audiomixer. Wenn der Audiowert zu weit unter 0 dB liegt oder zu hoch ist (und die rote Übersteuerungsanzeige angezeigt wird), passen Sie den Pegel der Clips bzw. Spuren je nach Bedarf an.
- Wenn Sie den Ton einer Spur vorübergehend stummschalten möchten, klicken Sie im Audiomixer auf die Schaltfläche „Spur stummschalten“ oder klicken Sie in einem Schnittfenster auf das Symbol „Spurausgabe aktivieren/deaktivieren“. Wenn Sie alle weitere Spuren stummschalten möchten, klicken Sie im Audio-Mixer auf die Schaltfläche „Solo“.
- Bei Anpassungen der Audiodaten müssen Sie stets festlegen, ob die Änderung auf die gesamte Spur oder auf einzelne Clips angewendet werden soll. Audio -Spuren und -clips werden auf unterschiedliche Weisen bearbeitet.
- Wenn Sie nur bestimmte Informationen anzeigen und Platz auf dem Bildschirm sparen möchten, verwenden Sie den Befehl „Spuren anzeigen/ausblenden“. Wenn Sie keine Effekte und Sends verwenden möchten, können Sie sie durch Klicken auf das Dreieck am linken Rand des Audio-Mixers ausblenden.

Verwandte Themen

„Anpassen der Verstärkung und Lautstärke“ auf Seite 244

„Mischen von Spuren im Audiomixer“ auf Seite 248

Arbeiten mit Clips, Kanälen und Spuren

Zuordnen von Audiokanälen

Durch Zuordnen von Audiokanälen in Clips werden der Typ und die Anzahl von Audiospuren, in denen sie in einer Sequenz erscheinen werden, festgelegt. Durch Zuordnen der Kanäle werden auch ihre Zielkanäle in der Masterspur und somit in der endgültigen Ausgabedatei festgelegt. Wenn Sie beispielsweise die Kanäle 1 und 2 in einem Stereoclip den Kanälen links vorne und rechts vorne in einer 5.1-Kanal-Masterspur zuordnen, erscheinen die beiden Quellkanäle als eine einzelne 5.1-Kanalspur, wenn sie in einer Sequenz platziert werden. Sie versorgen die Masterspurkanäle links vorne und rechts vorne. Erfolgt die Endausgabe über ein 5.1-Kanal-Surround-Sound-System, werden die ursprünglichen beiden Kanäle über die betreffenden Lautsprecher vorne links und vorne rechts wiedergegeben.

Weitere Informationen über das Zuordnen von Audiokanälen finden Sie im Video-Lernprogramm „Zuordnen von Audiokanälen in Premiere Pro CS3“ auf der Creative COW-Website.

Standardmäßig werden Audiokanäle von Clips der Masterspur zugeordnet, wenn Sie aufgenommen oder in ein Projekt eingebracht werden. Sie können die Art der Zuordnung in Adobe Premiere Pro angeben, indem Sie in den Audiovoreinstellungen ein Standardspurformat auswählen. Darüber hinaus können Sie definieren, wie Audiokanäle von Clips nach dem Import in ein Projekt zugeordnet werden. Wählen Sie „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Quellkanalzuordnungen“. Sie können diesen Befehl simultan auf mehrere Clips im Projektfenster anwenden. Bei Verwendung des Befehls stehen im Dialogfeld „Zuordnung des Quellkanals“ folgende Steuerelemente zur Verfügung:

Spurformat Legt die Art der Spur fest, in der die Audiokanäle des Clips beim Hinzufügen zu einer Sequenz präsentiert werden: Mono, Stereo, Mono als Stereo oder 5.1.

- **Mono** Ordnet die Audio-Quellkanäle zu, sodass sie auf unterschiedliche Monoaudiospuren gelegt werden. Wenn Sie beispielsweise im Menü für das Standardspurformat die Option „Mono“ wählen, ordnet Adobe Premiere Pro jeden Quellkanal bei der Aufnahme oder dem Import einer separaten Monospur zu. Wenn Sie mit dieser Einstellung von einer Stereoquelle aufnehmen, ordnet Adobe Premiere Pro jedem der Quellkanäle eine separate monoaurale Spur zu. Sie können das Mono-Spurformat auf Clips mit einer beliebigen Anzahl von Audiokanälen anwenden. Beim Importieren einer Datei mit 5.1-Kanälen werden diese Kanäle sechs Audiospuren zugeordnet. Wenn Sie den Clip der Sequenz hinzufügen, bleiben die Clips auf den separaten Monospuren miteinander verknüpft.

- **Stereo** Ordnet die Audio-Quellkanäle so zu, dass zusammengelegte Kanäle auf Stereoaudiospuren gelegt werden. Sie können das Stereo-Spurformat auf Clips mit einer beliebigen Anzahl von Audiokanälen anwenden. Wenn der Clip keine gerade Anzahl von Kanälen enthält, wird ein stummer Kanal erzeugt. Ein stummer Kanal wird mit dem einzelnen Kanal zusammengelegt, wenn der Clip zu einer Sequenz hinzugefügt wird.

- **Mono als Stereo** Ordnet die Audio-Quellkanäle so zu, dass jeder auf eine Stereoaudiospur gelegt wird. Adobe Premiere Pro dupliziert die Audiodaten von Mono-Quellkanälen und belegt damit jeweils den linken und rechten Kanal von Stereospuren. Sie können das Format „Mono als Stereo“ auf Clips mit einer beliebigen Anzahl von Audiokanälen anwenden.

- **5.1** Ordnet die Audio-Quellkanäle so zu, dass mindestens eine Gruppe von sechs Kanälen auf separate 5.1-Surround-Audiospuren gelegt wird. Wenn die Anzahl der Quellkanäle kein Mehrfaches von sechs ist, erzeugt Adobe Premiere Pro eine stumme 5.1-Surround-Audiospur auf einem oder mehreren Kanälen.

Aktivieren Aktiviert bzw. deaktiviert einen Audioquellkanal. Wenn Sie der Sequenz einen Clip hinzufügen, werden einem Schnittfenster nur die aktivierten Kanäle hinzugefügt. Das Deaktivieren eines Quellkanals verhindert zudem das Austauschen des Ausgabekanals durch einen anderen Quellkanal.

Quellkanal Gibt die Originalkanäle der Audiodaten des Clips an.

Spur Zeigt die Reihenfolge der Sequenz-Audiospur, an der jeder Kanal platziert wird, an.

Hinweis: *Die Zahlen unter „Spur" stimmen nicht mit den Audiospurnummern überein.*

Kanal Zeigt den Kanaltyp und die Lautsprecherposition, der der Quellkanal zugeordnet wird, an.

Schaltfläche und Schieberegler „Abspielen" Mit diesem Steuerelement können Sie die Audiodaten des gewählten Quellkanals in einer Vorschau prüfen. Dies ist auch möglich, wenn ein Quellkanal deaktiviert ist. Die Schaltfläche „Abspielen" und der dazugehörige Schieberegler sind nicht verfügbar, wenn Sie den Befehl „Zuordnung des Quellkanals" auf mehrere Masterclips anwenden.

Ordnen Sie Audio-Quellkanäle zu, bevor Sie einer Sequenz einen Clip hinzufügen. Wenn Sie einen Clip zuordnen, nachdem er einer Sequenz hinzugefügt wurde, können Sie lediglich die Ausgabespuren und die Kanäle zwischen den Quellkanälen austauschen. Die Steuerelemente „Spurformat" und „Aktivieren" stehen nicht zur Verfügung. Die Konfiguration des Masterclips darf nicht mit in einer Sequenz bereits enthaltenen Instanzen des Masterclips in Konflikt stehen.

Verwandte Themen

Creative COW: Zuordnen von Audiokanälen in Premiere Pro CS3

Audiokanalsymbole

Diese Symbole erscheinen in den Dialogfeldern „Zuordnung des Quellkanals" und „Audioausgabe zuordnen".

Die folgenden Symbole zeigen die Kanalzuordnung für Stereo-Mixe an:

Linker Stereokanal

Rechter Stereokanal

Die folgenden Symbole zeigen die Kanalzuordnung für 5.1-Surround-Mixe an:

Linker vorderer Kanal

Rechter vorderer Kanal

Linker Surround-Kanal

Rechter Surround-Kanal

Mittlerer vorderer Kanal

LFE-Kanal (Low Frequency Effects)

Zuweisen von Audiokanälen in einem Clip

1 Markieren Sie im Projektfenster einen oder mehrere Clips mit Audiodaten und wählen Sie „Clip" > „Audio-Optionen" > „Zuordnung des Quellkanals".

Hinweis: *Wenn Sie mehr als einen Audioclip auswählen, sollten Sie sicherstellen, dass alle gewählten Clips das gleiche Spurformat aufweisen.*

2 Führen Sie im Dialogfeld „Zuordnung des Quellkanals“ je nach Bedarf die folgenden Schritte aus:

- Um die Audiodaten einem anderen Spurformat zuzuordnen, klicken Sie auf das gewünschte Format (Mono, Stereo, Mono als Stereo oder 5.1).
- Um einen Audiokanal zu aktivieren oder zu deaktivieren, aktivieren bzw. deaktivieren Sie für den Quellkanal entsprechend die Option „Aktiviert“. Wenn Sie der Sequenz einen Clip hinzufügen, werden einem Schnittfenster nur die aktivierten Kanäle hinzugefügt.
- Um einen Quellkanal einer anderen Ausgabespur oder einem anderen Ausgabekanal zuzuordnen, ziehen Sie ein Spur- oder Kanalsymbol in eine andere Quellkanalzeile. Auf diese Weise werden die Ausgabekanäle bzw. -spuren für die beiden Kanäle vertauscht.

Hinweis: *Wenn Sie einen Clip mit erneut zugeordneten Quellkanälen in einem Schnittfenster anzeigen, werden die Spuren in aufsteigender Reihenfolge aufgeführt. Die Zuordnung legt jedoch den zugeordneten Quellkanal fest.*

- Um dem Ausgabekanal bei 5.1-Surround-Audio weniger als sechs Quellkanäle zuzuordnen, ziehen Sie das Spursymbol in eine andere Quellkanalzeile. Sie können auch auf das Symbol für den 5.1-Kanal klicken, bis der Quellkanal dem gewünschten Ausgabekanal zugeordnet ist.

3 Um eine Vorschau der Audiodaten eines Kanals anzuzeigen, markieren Sie den Quellkanal und klicken Sie auf die Schaltfläche „Abspielen“ oder verwenden Sie den Schieberegler.

4 Klicken Sie auf „OK“.

Zuordnen von P2-Clip-Audio für einen P2-Export

Sie können Audiodaten aus P2-Sequenzen zurück in ihre ursprünglichen vier Kanäle exportieren, wenn Sie Clip-Audiokanäle korrekt 5.1-Kanälen zuordnen. Sie können beispielsweise in vier Kanäle exportieren, wenn Sie ihre endgültige Ausgabedatei für P2-Medien zurückübertragen möchten. Ordnen Sie die Kanäle in Ihren P2-Clips zu, bevor Sie sie in einer Sequenz platzieren und bevor Sie den Befehl „Datei“ > „In Panasonic P2 exportieren“ anwenden.

Hinweis: *Wenn Sie P2-Clips in ihrer standardmäßigen Mono-Kanalzuordnung belassen, verwenden Sie sie in einer Sequenz mit einer 5.1-Masterspur und exportieren Sie diese Sequenz in P2. Die exportierte Datei enthält nur Audiodaten im dritten und vierten Kanal.*

1 Importieren Sie die Clips in ein P2-Projekt, das eine Sequenz mit 5.1-Masterspur enthält.

2 Wählen Sie im Projektfenster den Clip oder die Clips, den/die Sie zuordnen möchten.

3 Wählen Sie „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Zuordnung des Quellkanals“.

4 Klicken Sie unter „Spurformat“ auf „5.1“.

5 Klicken Sie falls erforderlich auf die 5.1-Kanalsymbole, bis sie die vier Quellkanäle auf die folgende Art zuordnen:

- K. 1 zu Kanal vorne links
- K. 2 zu Kanal vorne rechts
- K. 3 zu Kanal hinten links
- K. 4 zu Kanal hinten rechts

6 Klicken Sie auf „OK“.

Zuordnen von Sequenz-Audiokanälen zu Kanälen des Audiogeräts

Sie können für jeden Kanal in einer Sequenz-Masterspur einen Kanal in einem Zielaudiogerät angeben. Verwenden Sie zum Zuordnen von Kanälen das Fenster „Audioausgabe zuordnen“ im Dialogfeld „Voreinstellungen“. Adobe Premiere Pro spielt jeden Sequenz-Audiokanal über den angegebenen Gerätekanal ab. Das Projekt kann beispielsweise eine 5.1-Kanal-Sequenz aufweisen, die Systemgeräte unterstützt jedoch nur zwei Kanäle. In diesem Fall können Sie angeben, welcher der beiden Gerätekanäle jedem der sechs Sequenz-Audiokanäle zugeordnet wird.

16-Kanal-Sequenzen bleiben jedoch auch dann 16 Ausgabekanälen zugeordnet, wenn das ausgewählte Gerät weniger als 16 Kanäle aufweist. Das ausgewählte Gerät kann beispielsweise nur zwei Kanäle haben. In diesem Fall können Sie nur die ersten beiden Kanäle einer 16-Kanal-Sequenz den zwei Gerätekanälen zuordnen.

Hinweis: *Im Fenster „Audioausgabe zuordnen“ können Sie Sequenz-Audiokanäle nicht nur dem aktuell aktivierten Gerät, sondern allen unterstützten Geräten, die auf dem Computer installiert sind, zuordnen. Die für ein Gerät angegebene Kanalzuordnung ist jedoch nur hörbar und sichtbar, wenn das Gerät aktiviert wurde. Durch das Zuordnen von Sequenz-Audiokanälen zu dem Gerät wird das Gerät nicht aktiviert. Um das Audiogerät zu aktivieren, wählen Sie es in den Voreinstellungen für das Audiogerät aus. Weitere Informationen finden Sie unter „Voreinstellungen für das Audiogerät“ auf Seite 18.*

Wählen Sie zum Zuordnen von Sequenz-Audiokanälen für ein Gerät zunächst das Gerät im Menü „Ausgabe zuordnen für“ aus. In der Liste unterhalb des Menüs „Ausgabe zuordnen für“ werden die von dem ausgewählten Gerät unterstützten Gerätekanäle angezeigt. Ordnen Sie anschließend mithilfe der Kacheln jedem Gerätekanal Sequenz-Audiokanäle zu.

Wenn Sie beispielsweise ein 16-Kanal-Audiogerät eines anderen Herstellers auswählen, werden in der Liste 16 Gerätekanäle angezeigt. Bei Auswahl eines Stereogeräts enthält die Liste nur zwei Gerätekanäle. Die Kacheln auf der rechten Seite jedes Kanalnamens in der Liste geben die drei Typen von Sequenz-Audiokanälen an, die Sie dem Gerätekanal zuordnen können: Stereo, 5.1 und 16-Kanal.

Adobe Premiere Pro wählt standardmäßig „Premiere Pro WDM Sound“ (Windows) oder „Integriert“ (Mac OS) als Gerät aus. Wenn auf dem Computer jedoch ein unterstütztes Audiogerät eines anderen Herstellers installiert ist, wird dieses ebenfalls im Menü „Ausgabe zuordnen für“ angezeigt. Wählen Sie dieses Fremdanbietergerät aus, um die unterstützten Kanäle in der Liste einzublenden.

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audioausgabe zuordnen“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Audioausgabe zuordnen“ (Mac OS).
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ aus dem Menü „Ausgabe zuordnen für“ den Treiber des gewünschten Geräts aus. Standardmäßig wählt Adobe Premiere Pro „Premiere Pro WDM Sound“ (Windows) oder „Built-In“ (Mac OS) aus.
3. Ziehen Sie die Kachel des gewünschten Sequenzkanals in die Zeile mit dem gewünschten Gerätekanal in der Liste.
4. Klicken Sie auf „OK“.

Extrahieren von Audiodaten aus Clips

Sie können Audiodaten aus Clips extrahieren und in einem Projekt neue Audiomasterclips erstellen. Die Originalversionen der Masterclips werden beibehalten. Die Quellkanalzuordnungen, die Verstärkung, die Geschwindigkeit, die Dauer und das interpretierte Filmmaterial der ursprünglichen Masterclips werden auf die neu extrahierten Audioclips angewendet.

1. Wählen Sie im Projektfenster ein oder mehrere Clips mit Audio aus.
2. Wählen Sie „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Audio extrahieren“.

Adobe Premiere Pro erstell neue Audio-Dateien mit extrahiertem Audio, wobei das Wort „Extrahiert“ an den Dateinamen angehängt wird.

Rendern und Ersetzen von Audiodaten

Sie können einen Audioclip in einer Sequenz auswählen und einen neuen Audioclip erzeugen, der den von Ihnen gewählten Clip ersetzt. Der neue Audioclip enthält alle Bearbeitungen und Effekte, die Sie auf den Originalclip der Sequenz angewendet haben. Wenn Sie den Originalclip der Sequenz zugeschnitten haben, enthält der neue Clip nur die Audiodaten des jeweiligen Zuschnitts, nicht die gesamten Audiodaten des Masterclips.

1 Wählen Sie in einer Sequenz einen Audioclip.

2 Wählen Sie „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Rendern und ersetzen“.

Es wird ein neuer Audioclip erstellt, der den ausgewählten Audioclip ersetzt. Der Masterclip (entweder ein Audioclip oder ein Videoclip mit Audiodaten) im Projektfenster bleibt davon unberührt.

Aufteilen einer Stereospur in Monospuren

Der Befehl „Aufteilen auf Mono“ erstellt Mono-Audiomasterclips aus Stereo- oder 5.1 Surround-Audiodaten. Beim Aufteilen eines Stereoclips entstehen zwei Monoaudioclips, also jeweils einer für jeden Kanal. Gleichermaßen entstehen durch das Aufteilen eines 5.1 Surround-Clips sechs Monoaudioclips, ein Clip für jeden der fünf Kanäle plus ein Clip für den LFE-Kanal. Der ursprüngliche Masterclip bleibt immer erhalten.

1 Wählen Sie im Projektfenster einen Stereo- oder einen 5.1 Surround-Audioclip aus.

2 Anschließend wählen Sie „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Aufteilen auf Mono“.

Die entstehenden Clips erhalten Dateinamen, die auf den ursprünglichen Clip verweisen, gefolgt vom Kanalnamen. Ein Stereoaudioclip mit der Bezeichnung „Zoom“ wird beispielsweise in zwei Dateien mit den Bezeichnungen „Zoom links“ und „Zoom rechts“ aufgeteilt. Der Befehl „Aufteilen auf Mono“ erstellt keine neuen Dateien, sondern nur neue Masterclips mit entsprechender Zuordnung von Quellkanälen.

Der Befehl „Aufteilen auf Mono“ erstellt jedoch keine verknüpften Clips. Wenn Sie verknüpfte Monoclips erstellen möchten, verwenden Sie den Befehl „Zuordnung des Quellkanals“.

Verwandte Themen

„Verknüpfen mehrerer Audioclips“ auf Seite 234

Aufteilen aller Stereospuren auf Monospuren

Adobe Premiere Pro kann beim Aufnehmen oder Importieren von Clips einzelne Stereo- und Surround-Kanäle automatisch auf diskrete monaurale Clips aufteilen.

1 Wählen Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“ (Mac OS).

2 Wählen Sie im Bereich „Quellkanal-Zuordnungen“ im Dropdown-Menü „Standardspurformat“ die Option „Mono“.

3 Klicken Sie auf „OK“.

Verwenden eines Monoclips als Stereo

Es ist zuweilen sinnvoll, einen Monoaudioclip als Stereoclip zu verwenden. Mithilfe der Funktion „Zuordnung des Quellkanals“ können Sie einen Monoclip auf ein Paar aus linkem und rechtem Stereokanal anwenden.

1 Wählen Sie im Projektfenster einen Monoclip aus.

2 Wählen Sie „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Zuordnung des Quellkanals“.

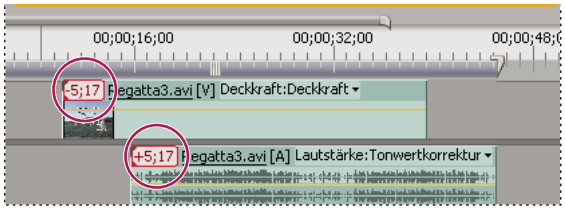
3 Wählen Sie im Dialogfeld „Zuordnung des Quellkanals“ den Befehl „Mono als Stereo“.

Wichtig: *Sie können den Befehl „Zuordnung des Quellkanals“ nur im Projektfenster auf einen Monoclip anwenden, bevor der Clip in einem Schnittfenster angezeigt wird. Sie können eine Clipinstanz nicht in das Stereoformat konvertieren, wenn diese in einer Monoaudiospur verwendet wird.*

Verknüpfen mehrerer Audioclips

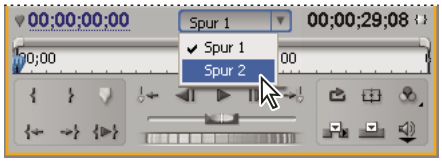
Sie können einen Videoclip mit mehreren Audioclips oder mehrere Audioclips untereinander verbinden. Wenn Sie Audioclips in einer Sequenz verknüpfen, verknüpfen Sie damit nur die Instanzen der Masterclips. Die ursprünglichen Masteraudioclips im Projektfenster bleiben davon unberührt.

Verknüpfte Clips bleiben jeweils synchron, wenn Sie sie verschieben oder in einem Schnittfenster zuschneiden. Sie können auf alle Kanäle der verknüpften Clips Audioeffekte anwenden, z. B. Lautstärke- und Tonschwenkeffekte. Wenn Sie bei einer Bearbeitung einen der verknüpften Clips verschieben, ohne die anderen zu verschieben, werden Signale angezeigt, dass die Clips nicht mehr synchron sind.



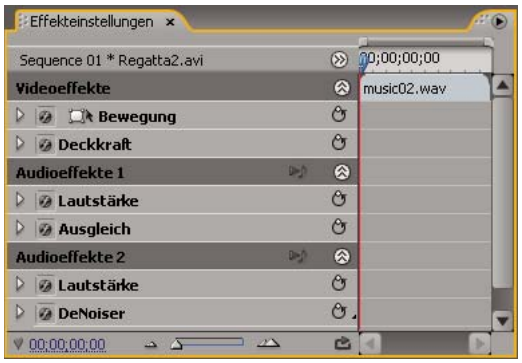
Für verknüpfte Clips wird jeweils angezeigt, wenn sie nicht mehr synchron sind.

Sie können einen Multi-Clip im Quellmonitor anzeigen und zuschneiden. Um eine Spur aus der Verknüpfung mehrerer Clips anzuzeigen, wählen Sie diese aus dem Einblendmenü „Spur“. Im Quellmonitor können Sie nur einen Kanal gleichzeitig anzeigen und abspielen. Enthält der verbundene Clip Marken, zeigt die Zeitleiste des Quellmonitors die Marken nur für die angezeigte Spur an. Wenn im Quellmonitor eine Verknüpfung mehrerer Clips aus dem Projektfenster angezeigt wird, können Sie die Schaltfläche „Überlagern“ oder „Einfügen“ verwenden, um die verknüpften Clips in einem Schnittfenster separaten Spuren hinzuzufügen.



Auswählen der Spur einer Multi-Clip-Verknüpfung im Quellmonitor

Im Effekteinstellungsfenster werden alle Video- und Audiospuren einer Verknüpfung mehrerer Clips angezeigt, wobei die angewendeten Effekte nach Spur gruppiert sind. Sie können Effekte aus dem Effektfenster auf eine Gruppe im Effekteinstellungsfenster anwenden.



Anzeige der Effekte im Effekteinstellungsfenster, die auf Audiospuren einer Verknüpfung mehrerer Clips angewendet wurde.

Verwandte Themen

„Verknüpfen von Audioclips“ auf Seite 235

„Bearbeiten eines Multi-Clips im Quellmonitor“ auf Seite 235

Verknüpfen von Audioclips

Die Audioclips müssen den gleichen Kanaltyp aufweisen, und jeder Clip muss sich auf einer anderen Spur befinden. Sind die Clips bereits verbunden (z. B. ein Audio- mit einem Videoclip), muss die Verbindung vor Erstellen eines Multi-Clips getrennt werden.

1 Wählen Sie bei Bedarf die verbundenen Video- und Audioclips und dann die Option „Clip“ > „Abtrennen“ aus.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, wenn Sie einen Videoclip und mehrere Audioclips auf separaten Spuren in einem Schnittfenster auswählen möchten.
- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, wenn Sie mehrere Audioclips auf separaten Spuren in einem Schnittfenster auswählen möchten.

Alle Audioclips müssen das gleiche Spurformat aufweisen (Mono, Stereo oder 5.1 Surround).

3 Wählen Sie „Clip“ > „Verknüpfen“.

Verwandte Themen

„Gruppieren von Clips“ auf Seite 203

Bearbeiten eines Multi-Clips im Quellmonitor

1 Doppelklicken Sie in einem Schnittfenster auf einen verknüpften Clip.

2 Wählen Sie im Menü „Spur“ eine Spur, um einen bestimmten Kanal anzuzeigen.

3 (Optional) Geben Sie für eine Spur die In- und Out-Points an.

Das Festlegen der In- und Out-Points für eine bestimmte Spur führt dazu, dass der gleiche Zuschnitt auf die In- und Out-Points der anderen verknüpften Spuren angewendet wird. Die In- und Out-Points der verknüpften Spuren unterschiedlicher Dauer sind also nicht identisch. Die In- und Out-Points der verknüpften Clips sind nur dann identisch, wenn sie auch die gleiche Dauer aufweisen.

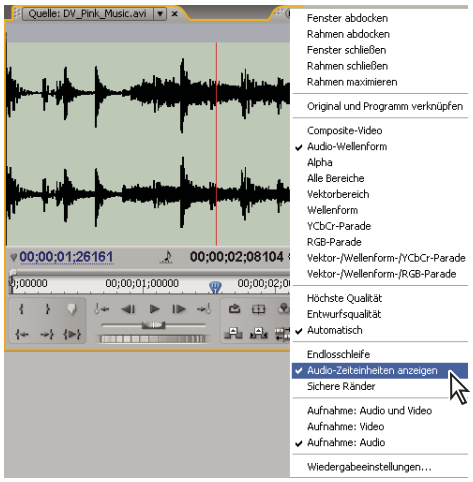
Verwandte Themen

„Verknüpfen mehrerer Audioclips“ auf Seite 234

Audiobearbeitung in einem Schnittfenster

Setzen Sample-basierter In- und Out-Points für Audio

In- und Out-Points werden an Timebase-Unterteilungen gesetzt, d. h. zwischen Videoframes. Zwar sind Frame-basierte Schnittpunkte in der Regel auch für Audiospuren geeignet, für einige Audioschnittpunkte ist jedoch ein höheres Maß an Präzision gefordert. Beispiel: Sie möchten einen In-Point zwischen zwei Wörtern in einem Satz setzen, die winzige Unterteilung zwischen den Wörtern liegt jedoch nicht zwischen zwei Frames. Glücklicherweise sind digitale Audioinformationen nicht in Frames, sondern in Audio-Samples unterteilt, die sehr viel häufiger vorkommen. Indem Sie die Zeitleisteneinheit des Quellmonitors oder der Sequenz in Audio-Samples ändern, können Sie sehr viel präzisere In- und Out-Points für Audiospuren setzen.



Quellmonitor mit Anzeige von Audioeinheiten zur präziseren Bearbeitung eines Audioclips

Verwandte Themen

„Zuschneiden mit den Werkzeugen „Clipanfang abschneiden“ und „Clipende abschneiden““ auf Seite 192

Umschalten einer Zeitleiste im Quell- oder Programmmonitor auf Audioeinheiten

❖ Wählen Sie im Menü des Quell- oder Programmmonitors „Audiozeiteinheiten anzeigen“.

Navigieren durch Audio in der Sampleansicht

1 Legen Sie für die Zeitleiste im Quellmonitor oder im Schnittfenster Audioeinheiten fest.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte zum Navigieren aus:

- Ziehen Sie die Marke der aktuellen Zeit in der Zeitleiste, um den Clip mühelos zu durchlaufen.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Schritt vorwärts“ oder „Schritt zurück“, um die Marke der aktuellen Zeit um jeweils ein Audio-Sample zu verschieben.

3 Um einzuzoomen oder auszuzoomen, ziehen Sie ein Ende der Ansichtsbereichleiste in der Zeitleiste des Quellmonitors oder Schnittfensters.

Zuschneiden von Audio in der Sampleansicht eines Schnittfensters

1 Wählen Sie im Menü eines Schnittfensters die Option „Audiozeiteinheiten anzeigen“. Die Zeitleisten in einem Schnittfenster und im Programmmonitor wechseln zu einer Sample-basierten Skala.

2 Erweitern Sie ggf. die Audiospur mit dem zu bearbeitenden Clip, klicken Sie auf die Schaltfläche „Anzeigestil festlegen“ und wählen Sie „Wellenform einblenden“.

3 Zeigen Sie den In- oder Out-Point für die Audiokomponente des zu bearbeitenden Clips im Detail an, indem Sie den Zoom-Schieberegler nach rechts ziehen.

4 Schneiden Sie den Clip zu, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:

- Wenn Sie den In-Point anpassen möchten, positionieren Sie den Mauszeiger über dem linken Rand der Audiospur des Clips, sodass das Werkzeug zum Abschneiden des Clipanfangs eingeblendet wird, und ziehen Sie dann mit der Maus nach links oder rechts.
- Wenn Sie den Out-Point anpassen möchten, positionieren Sie den Mauszeiger über dem rechten Rand der Audiospur des Clips, sodass das Symbol zum Abschneiden des Clipendes eingeblendet wird, und ziehen Sie dann mit der Maus nach links oder rechts.

5 Überprüfen Sie anhand der Wellenform-Anzeige oder Audiowiedergabe, ob Sie den In- und Out-Point richtig angepasst haben.

Verknüpfen von Video- und Audioclips und Aufheben der Verknüpfung

Im Projektfenster werden Clips, die sowohl Audio- als auch Videoinformationen enthalten, durch das Symbol als ein Element dargestellt. Wenn Sie den Clip zur Sequenz hinzufügen, werden die Video- und Audioinformationen als zwei Objekte angezeigt, jedes in der entsprechenden Spur (vorausgesetzt, Sie haben beim Hinzufügen sowohl die Video- als auch die Audioquelle angegeben).

Die Video- und Audioinformationen des Clips werden miteinander verbunden, sodass beim Verschieben der Videoinformationen in einem Schnittfenster die damit verbundenen Audioinformationen ebenfalls verschoben werden und umgekehrt. Aus diesem Grund wird das Audio/Video-Paar als ein *verbundener Clip* bezeichnet. In einem Schnittfenster wird jeder Teil des verbundenen Clips mit dem gleichen Clipnamen bezeichnet. Dieser wird unterstrichen angezeigt. Die Videoinformationen werden mit [V] und die Audioinformationen mit [A] gekennzeichnet.

In der Regel wirken sich alle Bearbeitungsfunktionen auf beide Teile eines verbundenen Clips aus. Wenn Sie die Audio- und Videoinformationen separat bearbeiten möchten, können Sie die Verbindung der beiden trennen. Auf diese Weise können Sie die Video- und Audioinformationen so verwenden, als seien sie nicht verbunden. Auch die Clipnamen werden nicht mehr unterstrichen oder mit [V] und [A] gekennzeichnet. Adobe Premiere Pro protokolliert jedoch weiterhin die Verbindung. Wenn Sie die Verbindung der Clips wiederherstellen, wird angegeben, ob sie nicht mehr synchron sind und inwieweit sie voneinander abweichen. Adobe Premiere Pro kann die Clips auch automatisch neu synchronisieren.

Sie können auch eine Verbindung zwischen Clips herstellen, die zuvor nicht verbunden waren. Dies ist insbesondere dann hilfreich, wenn Sie Video- und Audioinformationen synchronisieren möchten, die getrennt aufgezeichnet wurden.

Hinweis: *Sie können aber lediglich Videoinformationen mit Audioinformationen verbinden. Das Verbinden eines Videoclips mit einem anderen Videoclip ist nicht möglich. Sie können einen Videoclip mit mehreren Audioclips oder mehrere Audioclips untereinander verbinden.*

Verwandte Themen

„Verknüpfen mehrerer Audioclips“ auf Seite 234

Verbinden und Abtrennen von Video und Audio

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Sie verbinden Video- und Audioclips, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste auf diese klicken, um Video- und Audioclip gleichzeitig zu markieren. Wählen Sie dann „Clip“ > „Verknüpfen“ aus.
- Die Verbindung von Audio- und Videoclips wird aufgehoben, indem Sie einen verbundenen Clip auswählen und auf „Clip“ > „Verknüpfung aufheben“ klicken.

Die Verbindung der Audio- und Videoinformationen wird zwar aufgehoben, beide sind jedoch weiterhin ausgewählt. Wählen Sie einen der beiden Clips erneut aus, um ihn einzeln zu verwenden.

Separates Bearbeiten der Spuren verbundener Clips

❖ Klicken Sie bei gedrückter Alt-/Optionstaste auf einen verbundenen Clip, und verwenden Sie dann ein Bearbeitungswerkzeug. Wenn Sie die Bearbeitung des Clips abgeschlossen haben, können Sie den Clip (durch Klicken) erneut auswählen, um ihn wieder als verbundenen Clip zu bearbeiten.

Automatisches Synchronisieren von Clips, die nicht mehr synchronisiert sind

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste/bei gedrückter Strg-Taste auf die Zahl, die in einem Schnittfenster am In-Point des nicht synchronisierten Video- oder Audioclips erscheint. (Die Zahl gibt den Zeitraum an, den der Clip mit dem entsprechenden Video- oder Audioclip nicht mehr synchron ist.)

2 Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

In Synchronisierung verschieben Verschiebt den ausgewählten Video- oder Audioteil des Clips zeitmäßig soweit, dass er wieder synchron ist. Die Option „In Synchronisierung verschieben“ verschiebt den Clip ohne Rücksicht auf angrenzende Clips und überschreibt Clips, um die Synchronisierung wiederherzustellen.

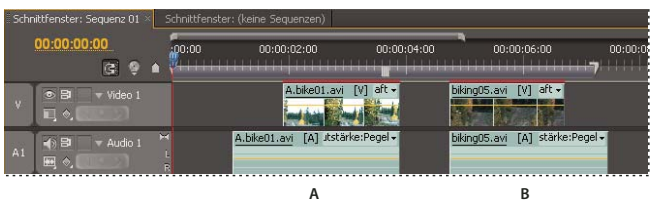
In Synchronisierung unterschieben Führt eine Unterschiebung durch, damit der Clip wieder synchron ist, ohne dass seine zeitmäßige Position verschoben wird.

Zur Synchronisierung mehrerer Clips verwenden Sie besser den Befehl „Clip“ > „Synchronisieren“, anstatt die Synchronisierung der Audio- und Videoteile wieder herzustellen. *(Siehe „Synchronisieren von Clips“ auf Seite 168.)*

Erstellen von Teilungen

Im Normalfall setzen Sie für einen Originalclip einen In-Point und einen Out-Point. Auch wenn es sich dabei um einen verbundenen Clip handelt (ein Clip, der Video- und Audiospuren enthält) gelten In- und Out-Points für beide Spuren des Clips. In einer Sequenz werden die Audio- und Videokomponente des Standardclips gleichzeitig wiedergegeben. In manchen Fällen sollen die In- oder Out-Points für die Video- und Audiokomponenten jedoch getrennt gesetzt werden, um *Teilungen* zu erstellen. (Diese Teilungen werden auch als L-Schnitte und J-Schnitte bezeichnet.) In einer Sequenz wird für einen Clip, der für eine Teilung geschnitten wurde, die Audiokomponente vor der Videokomponente bzw. umgekehrt wiedergegeben.

In der Regel werden Teilungen erstellt, nachdem die Clips zu einem Rohschnitt zusammengestellt wurden. Sie können eine Teilung jedoch auch schon vor dem Hinzufügen eines Clips zur Sequenz im Quellmonitor definieren.



A. *Für J-Schnitt definierter Clip* ***B.*** *Für L-Schnitt definierter Clip*

Erstellen einer Teilung

1 Klicken Sie in einem Schnittfenster ggf. auf das Dreieck links neben den Spurnamen, um die Audiospuren zu erweitern, die Sie anpassen möchten.

2 Wählen Sie einen der an der Teilung beteiligten Clips aus und wählen Sie „Clip“ > „Verknüpfung aufheben“. Wiederholen Sie diesen Vorgang für den anderen Clip.

3 Wählen Sie in der Werkzeugleiste das Werkzeug zur rollenden Bearbeitung aus.

4 Ziehen Sie ausgehend vom Audioschnittpunkt zwischen zwei Clips nach links oder rechts.

Hinweis: *Wenn nichts geschieht, vergewissern Sie sich, dass Sie den Zeiger auf dem sichtbaren Audioschnittpunkt und nicht auf der angewandten Audioüberblendung positioniert haben.*

Definieren von In- und Out-Points für eine Teilung

1 Öffnen Sie einen Clip im Quellmonitor und setzen Sie die aktuelle Zeit auf den Frame, den Sie als einen In- oder Out-Point für die Video- oder Audiokomponente festlegen möchten.

2 Klicken Sie im Quellmonitor auf „Marke“ > „Clipmarke setzen“ und dann „Video In“, „Video Out“, „Audio In“ oder „Audio Out“.

3 Legen Sie die restlichen In- und Out-Points für die Video- und Audioteile fest. (Wenn Sie den Clip zu einer Sequenz hinzufügen, beginnt und endet der Videoteil zu anderen Zeiten als der Audioteil.)

Aufnehmen von Audiodaten

Aufnehmen von Audiodateien

Sie können in eine Audiospur einer neuen Sequenz oder in eine neue Audiospur einer vorhandenen Sequenz aufnehmen. Die Aufnahme wird als Audioclip gespeichert und Ihrem Projekt hinzugefügt.

Vor dem Aufnehmen von Audiodaten sollten Sie sich vergewissern, dass Ihr Computer über einen Soundeingang verfügt. Adobe Premiere Pro unterstützt ASIO-Geräte (Audio Stream Input Output) (Windows) sowie Core Audio-Geräte (Mac OS). Es gibt viele Geräte, die Anschlüsse für Lautsprecher, Mikrofonkabel und Breakout-Boxen besitzen.

Wenn der Computer über ein ASIO-Gerät oder ein Core Audio-Gerät zum Anschluss von Toneingabegeräten verfügt, müssen Sie die festgelegten Geräteeinstellungen und Eingangspegeloptionen prüfen. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Hilfe Ihres Betriebssystems.

Geben Sie in Adobe Premiere Pro im Dialogfeld mit den Voreinstellungen für das Audiogerät die Standardeinstellungen für den Eingangskanal bei der Aufnahme an.

Wenn Sie Eingabegeräte angeschlossen und alle Vorabeinstellungen eingerichtet haben, können Sie mit dem Audio-Mixer in Adobe Premiere Pro Audiodaten aufnehmen. Passen Sie die Überwachungsebene mit den Steuerelementen im Audiomixer an. Durch die Aufnahme wird ein Audioclip angelegt, der dem Schnittfenster und dem Projektfenster hinzugefügt wird.

Verwandte Themen

„Aufnehmen einer analogen Quelle“ auf Seite 242

„Voreinstellungen für das Audiogerät“ auf Seite 18

Aufnehmen von analogen Audiodaten

Wenn Sie Audiodaten verwenden möchten, die noch nicht in digitaler Form vorliegen, z. B. von einer analogen Kassette oder einer Live-Aufnahme über Mikrofon, müssen Sie die Daten mithilfe eines Digitalisierungsgerätes bzw. einer Aufnahmekarte für Audio/Video digitalisieren.

Die Qualität digitalisierter Audioinformationen sowie die Größe von Audiodateien hängen von der *Samplerate* (der Anzahl der Abtastungen pro Sekunde) und der *Bittiefe* (der Anzahl der Bits pro Sample) der digitalisierten Audioinformationen ab. Zu beachten ist, dass Stereo-Audiomaterial doppelt so viel Speicherplatz erfordert wie Daten, die als Mono-Audiomaterial vorliegen. Diese Parameter, die über den Bereich „Aufnahme“ des Dialogfelds „Projekteinstellungen“ festgelegt werden können, sind entscheidend dafür, wie präzise das analoge Audiosignal später in digitaler Form vorliegt. Höhere Sampleraten und Bittiefen erzeugen zwar Klänge mit höherer Qualität, führen aber auch zu größeren Dateien. Nehmen Sie Audiodaten immer mit den höchsten Qualitätseinstellungen auf, die auf Ihrem Computer möglich sind. Sie sollten dies auch tun, wenn diese Einstellung höher ist als die Einstellung für den späteren Export bzw. die Wiedergabe. Dadurch erhalten Sie zusätzlichen *Spielraum*, also zusätzliche Daten, die bei Änderung der Audioverstärkung oder Zuweisung von Audioeffekten (z. B. zum Entzerren oder zur Dynamiksenkung bzw. -steigerung) zum Qualitätserhalt beitragen. Obwohl im DV-Format die Aufnahme zweier unabhängiger Stereo-Audiopaare möglich ist, kann Adobe Premiere Pro nur ein Stereo-Audiopaar aufnehmen. Je nach der von Ihnen verwendeten DV-Hardware kann es sein, dass Sie entweder Stereo-Paar 1, Stereo-Paar 2 oder eine Mischung aus beiden Stereo-Paaren wählen können. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation der DV-Hardware.

Definieren des Speicherorts für aufgenommene Audiodaten

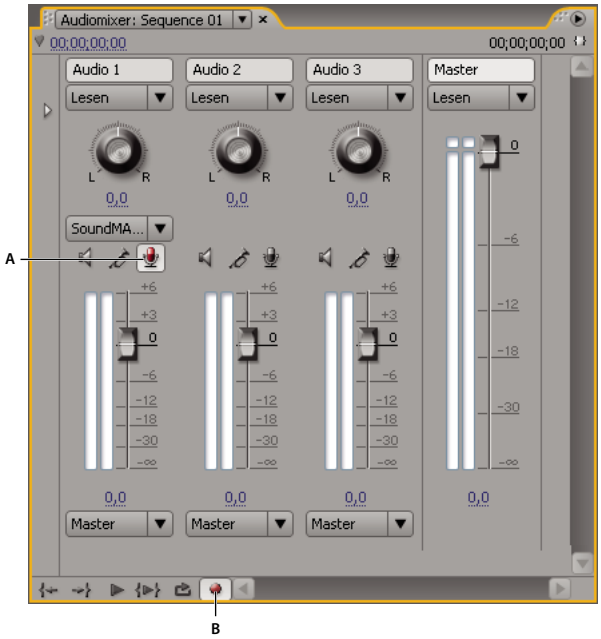
1. Wählen Sie den Befehl „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Arbeitslaufwerke“ (Windows) bzw. „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Arbeitslaufwerke“ (Mac OS).
2. Geben Sie unter „Audioaufnahme“ einen Speicherort an und klicken Sie auf „OK“.

Aufnehmen eines Filmkommentars

1. Schließen Sie das Mikrofon an den entsprechenden Eingang Ihres Computers oder Ihrer Soundkarte an. Wählen Sie bei Bedarf die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audio-Hardware“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Audio-Hardware“, um das Eingangsgerät zu konfigurieren.

Überprüfen Sie in der Dokumentation zu Ihrem Computer oder Ihrer Soundkarte, ob der Mikrofonanschluss für Mono- oder Stereomikrofone ausgelegt ist. Nutzen Sie ein für den Anschluss geeignetes Mikrofon. Rauschen, Kanalverluste, Störgeräusche oder Tonausfälle können darauf zurückzuführen sein, dass ein Monomikrofon an einen Stereoanschluss oder ein Stereomikrofon an einen Monoanschluss angeschlossen wurde.

2. Wenn Sie während der Aufnahme eine Vorschau eines Schnittfensters anzeigen möchten, positionieren Sie die Marke für die aktuelle Zeit einige Sekunden vor der Stelle, an der der Filmkommentar beginnen soll.
3. Um Rückkopplungen oder Echos zu vermeiden, schalten Sie die Lautsprecher Ihres Computers aus.
4. Klicken Sie im Audiomixer für alle Spuren, auf denen Sie Audiodaten aufnehmen möchten, auf die Schaltfläche „Spur zur Aufnahme aktivieren“ . Wenn Sie ein an einen Monoanschluss Ihres Computers oder Ihrer Soundkarte angeschlossenes Monomikrofon nutzen, empfiehlt es sich, auf einer Mono-Audiospur aufzunehmen.



Aufnahmesteuerelemente im Audiomixer
***A.** Schaltfläche „Spur zur Aufnahme aktivieren“ **B.** Schaltfläche „Aufnehmen“ für Audiomixer*

5 Klicken Sie im Audiomixer für die Sequenz auf die Schaltfläche „Aufnehmen“. Adobe Premiere Pro bereitet die Sequenz zwar für die Aufnahme vor, der Playhead bewegt sich aber nur, wenn Sie auf die Schaltfläche „Abspielen“ klicken.

6 Aktivieren Sie im Menü des Audio-Mixers die Option „Aussteuerungsanzeige nur für Eingang“, um nur die Eingänge der Soundkarte auszusteuern.

7 Testen Sie die Eingangspegel, indem Sie in das Mikrofon sprechen.

8 Deaktivieren Sie anschließend die Option „Aussteuerungsanzeige nur für Eingang“, um auch die Audiospuren des Projekts auszusteuern.

9 Sprechen Sie erneut in das Mikrofon. Beobachten Sie die Aussteuerungsanzeige im Audiomixer, um sicherzustellen, dass der Eingangspegel für die Spuraufnahmen hoch genug ist, jedoch ohne dass eine Übersteuerung vorliegt.

10 Klicken Sie im Audio-Mixer auf die Schaltfläche „Abspielen“ und beginnen Sie mit dem Sprechen Ihres Filmkommentars.

Die Schaltfläche „Abspielen“ wird zur Schaltfläche „Anhalten“.

11 Wenn Sie die Aufnahme beendet haben, drücken Sie auf „Anhalten“.

Adobe Premiere Pro nimmt das Voice-over in einer WAV-Datei auf, die sich auf dem Arbeitslaufwerk befindet, das in der Einstellung „Audioaufnahme“ in den „Voreinstellungen“ festgelegt ist.

Verwandte Themen

„Audio“ auf Seite 222

„Voreinstellungen für das Audiogerät“ auf Seite 18

Adobe Premiere Pro Wikia: Einrichten eines USB-Mikrofons zur Verwendung mit Adobe Premiere Pro unter Windows XP

„Festlegen von Arbeitslaufwerken zum Verbessern der Systemleistung“ auf Seite 51

Aufnehmen einer analogen Quelle

Sie können Audiodaten von einem analogen Quellgerät aufnehmen, z. B. von einem Kassettendeck oder einem Plattenspieler.

1. Schließen Sie das analoge Quellgerät an den entsprechenden Eingang Ihres Computers oder Ihrer Soundkarte an. Wählen Sie bei Bedarf die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audio-Hardware“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Audio-Hardware“, um das Eingangsgerät zu konfigurieren.
2. Wenn Sie während der Aufnahme eine Vorschau eines Schnittfensters anzeigen möchten, positionieren Sie die Marke für die aktuelle Zeit einige Sekunden vor der Stelle, an der die Aufzeichnung beginnen soll.
3. Klicken Sie im Audiomixer für alle Spuren, auf denen Sie Audiodaten aufnehmen möchten, auf die Schaltfläche „Spur zur Aufnahme aktivieren“ .
4. Klicken Sie im Audiomixer für die Sequenz auf die Schaltfläche „Aufnehmen“. Adobe Premiere Pro bereitet die Sequenz zwar für die Aufnahme vor, der Playhead bewegt sich jedoch nur, wenn Sie auf die Schaltfläche „Abspielen“ klicken.
5. Aktivieren Sie im Audio-Mixerfenster die Option „Aussteuerungsanzeige nur für Eingang“, um nur die Eingänge der Soundkarte auszusteuern.
6. Testen Sie den Eingangspegel, indem Sie einen Teil der Audiodaten von der analogen Quelle abspielen.
7. Deaktivieren Sie anschließend die Option „Aussteuerungsanzeige nur für Eingang“ im Audiomixerfenster, um auch die Audiospuren des Projekts auszusteuern.
8. Spielen Sie erneut einige Audiodaten von der analogen Quelle ab. Beobachten Sie die Aussteuerungsanzeige im Audiomixer, um sicherzustellen, dass der Eingangspegel für die Spuraufnahmen hoch genug ist, jedoch ohne dass eine Übersteuerung vorliegt.
9. Klicken Sie im Audiomixer auf „Abspielen“ und drücken Sie dann die Wiedergabetaste am Quellgerät.

Verwandte Themen

„Audio“ auf Seite 222

Vorbereiten des Audioeingangskanals für die Aufnahme

Wenn Sie eine Spur für die Aufnahme aktivieren, kann die Spur vom Kanal des Standardgeräts aufgenommen werden, das im Dialogfeld mit den Voreinstellungen des Audiogeräts angegeben ist. In diesem Dialogfeld steht auch die Schaltfläche „ASIO-Einstellungen“ (nur unter Windows) zur Verfügung, mit deren Hilfe Sie die an den Computer angeschlossenen Audioeingänge aktivieren können. Submix- und Masterspuren empfangen die Audiodaten immer von Spuren innerhalb der Sequenz. Daher stehen die Optionen für Aufnahme und Spureingabe hierfür nicht zur Verfügung.

Verwandte Themen

„Festlegen des standardmäßigen Audiogeräts“ auf Seite 50

„Festlegen von ASIO-Geräteeinstellungen (nur Windows)“ auf Seite 50

Aufzeichnen von Audiodaten

Wenn Sie das Audiogerät auf dem Computer eingerichtet und in Premiere Pro die Voreinstellungen für das Audiogerät angegeben haben, können Sie mit der Aufnahme beginnen.

1 Vergewissern Sie sich, dass das Eingabegerät (Mikrofon oder anderes Audiogerät) richtig an den Computer angeschlossen ist.

2 Klicken Sie im Audiomixer für die Spur auf das Symbol „Spur zur Aufnahme aktivieren“ , auf der Sie die Audiodaten aufnehmen möchten.

3 (Optional) Bei Bedarf können Sie eine Audiospur hinzufügen, die für die Anzahl an aufzunehmenden Kanälen geeignet ist. Wenn Sie z. B. Sprache mit einem monauralen Einzelmikrofon aufnehmen, sollten Sie auf einer Monoaudiospur aufnehmen. Siehe „Arbeiten mit Spuren“ auf Seite 150.

4 Wählen Sie im Einblendmenü „Eingabekanal der Spur“ den Eingabekanal für die Aufnahme.

Hinweis: *Das Einblendmenü „Eingabekanal der Spur“ wird geöffnet, wenn Sie auf das Symbol „Spur zur Aufnahme aktivieren“ klicken.*

5 Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4 jeweils, wenn Sie auf mehrere Spuren aufnehmen.

6 (Optional) Erstellen Sie eine neue Sequenz.

Hinweis: *Es ist auch möglich, in eine vorhandene Sequenz aufzunehmen. Dies eignet sich gut zum Aufnehmen von Filmkommentaren. Sie können Ihre Stimme aufnehmen, während Sie sich die Wiedergabe der Sequenz ansehen. Wenn Sie Filmkommentar für eine bereits vorhandene Sequenz aufnehmen, ist es ratsam, im Audiomixer für die verwendete Spur auf das Symbol für „Solo-Spur“ zu klicken. Wenn Sie auf das Symbol klicken, werden die anderen Audiospuren stummgeschaltet.*

7 (Optional) Wählen Sie die Audiospur, auf die Sie aufnehmen möchten.

8 (Optional) Passen Sie den Pegel am Eingangsgerät an, um den gewünschten Aufnahmepegel zu erhalten.

9 Klicken Sie unten im Audiomixer auf das Symbol „Aufnehmen“ , um diesen in den Aufnahmemodus zu schalten.

10 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Abspielen“ , um die Aufnahme zu starten.

11 Passen Sie die Spurlautstärke während der Aufnahme je nach Bedarf mit dem Schieberegler an (nach oben = lauter, nach unten = leiser), um den richtigen Pegel zu erreichen.

Die roten Markierungen oben in der VU-Anzeige leuchten auf, wenn die Audiodaten abgeschnitten werden. Vergewissern Sie sich in dem Fall, dass der Audiopegel nicht so laut ist, dass er abgeschnitten wird. Laute Audiodaten bewegen sich in der Regel im Bereich um 0 dB, leise Audiodaten im Bereich um -18 dB.

12 Klicken Sie auf das Symbol „Anhalten“ , um die Aufnahme zu beenden.

Die aufgenommenen Audiodaten werden in der Audiospur als Clip und im Projektfenster als Masterclip angezeigt. Sie können den Clip jederzeit im Projektfenster markieren und umbenennen oder löschen.

Stummschalten während der Aufnahme

Das Stummschalten des Eingangs kann Rückkopplungen oder Echos vermeiden, wenn der Computer mit Lautsprechern verbunden ist.

1 Wählen Sie den Befehl „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“ (Windows) bzw. „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“ (Mac OS).

2 Wählen Sie die Option „Eingabe während der Schnittfensteraufnahme stummschalten“.

Anpassen von Audiopegeln

Überwachen von Audiopegeln über Schnittfenster oder Programmmonitor

Sie können die Audiopegel für Clips in einem Schnittfenster überwachen.

1 Wenn das Audio-Master-Aussteuerungsfenster nicht geöffnet ist, wählen Sie „Fenster > Audio-Master-Aussteuerungen“.

2 Wählen Sie den Quellmonitor oder ein Schnittfenster.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie ein Schnittfenster, und drücken Sie die Leertaste.
- Klicken Sie in der Programmansicht auf die Schaltfläche „Wiedergabe/Stopp“ (Leertaste) .

Im Audio-Master-Aussteuerungsfenster wird der Audiopegel für das Schnittfenster angezeigt.

Festlegen, ob beim Scrubben Audio wiedergegeben werden soll

Standardmäßig gibt Adobe Premiere Pro im Quellmonitor, Programmmonitor oder einem Schnittfenster beim Scrubben von Clips oder Sequenzen, die Audio enthalten, Audio wieder. Sie können diese Einstellung ändern, wenn Sie ein stilles Scrubben bevorzugen.

1 Wählen Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“ (Windows), oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“ (Mac OS).

2 Aktivieren oder deaktivieren Sie „Audio beim Scrubben abspielen“, abhängig von der gewünschten Option.

3 Klicken Sie auf „OK“.

Anpassen der Verstärkung und Lautstärke

Die Bezeichnung *Verstärkung* bezieht sich in der Regel auf den Eingangspegel bzw. die Lautstärke von Clips. Die Bezeichnung *Lautstärke* (Volume) bezieht sich in der Regel auf den Ausgangspegel bzw. die Lautstärke von Clips oder Spuren einer Sequenz. Sie können die Verstärkung oder die Lautstärke einrichten, um den Pegel bei verschiedenen Spuren anzugleichen oder die Lautstärke einer Spur oder eines Clips zu ändern. Denken Sie jedoch daran, dass durch die Erhöhung der Verstärkung oder Lautstärke u. U. nur die Geräusche lauter werden, wenn zum Zeitpunkt der Digitalisierung des Audioclips sein Pegel zu niedrig eingestellt war. Befolgen Sie am besten die Standardvorgehensweisen für das Aufnehmen und Digitalisieren von Originalaudiodaten bei einem optimalen Pegel, dann können Sie sich auf das Anpassen der Spurpegel konzentrieren.

Verwenden Sie den Befehl „Audioverstärkung“, um die Verstärkung für einen gewählten Clip anzupassen. Der Befehl „Audioverstärkung“ ist zwar unabhängig von den Ausgangspegeleinstellungen im Audiomixer und in einem Schnittfenster, doch sein Wert wird für den endgültigen Mix mit dem Spurpegel kombiniert.

Sie können die Lautstärke eines Sequenzclips im Effekteinstellungsfenster oder im Schnittfenster anpassen. Im Effekteinstellungsfenster können Sie die Lautstärke auf die gleiche Weise wie die anderen Effektoptionen einstellen. Oft ist es einfacher, den Lautstärkeeffekt in einem Schnittfenster anzupassen.

Sie können die Spurpegel im Audiomixer oder in einem Schnittfenster steuern. Obwohl Sie die Spuren vor allem über den Audiomixer steuern, können Sie dies auch mithilfe der Audiospur-Keyframes in einem Schnittfenster ausführen. Da die Spur-Keyframes die Automatisierungseinstellungen des Mixers darstellen, haben sie nur dann Auswirkungen auf die Ausgabe, wenn die Automatisierung auf „Lesen“, „Touch“ oder „Latch“ gesetzt ist.

Die Verstärkung kann mithilfe des Befehls „Masterspur normalisieren“ für eine ganze Sequenz angepasst werden.

Verwandte Themen

„Wissenswertes zum Aufnehmen von Audioänderungen“ auf Seite 254

Normalisieren eines oder mehrerer Clips

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Sie können die Verstärkung eines Masterclips anpassen, so dass alle Instanzen des Clips, die dem Schnittfenster hinzugefügt werden, das gleiche Verstärkungsniveau aufweisen. Wählen Sie den Masterclip im Projektfenster aus.
- Wenn Sie die Verstärkung nur einer Instanz eines Masterclips anpassen möchten, der sich bereits in einer Sequenz befindet, markieren Sie den Clip im Schnittfenster.
- Wenn Sie die Verstärkung von mehreren Masterclips oder Clipinstanzen anpassen möchten, wählen Sie die Clips in einem Projektfenster oder in einer Sequenz aus. Klicken Sie in einer Sequenz bei gedrückter Umschalttaste auf die Clips, die Sie auswählen möchten. Klicken Sie in einem Projektfenster bei gedrückter Umschalttaste auf zusammenhängende Clips oder klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Mac OS) auf nicht-zusammenhängende Clips, um sie auszuwählen.

2 Wählen Sie „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Audioverstärkung“.

Das Dialogfeld „Audioverstärkung“ wird geöffnet, und Adobe Premiere Pro beginnt automatisch mit der Berechnung der Spitzenamplitude der ausgewählten Clips und meldet den berechneten Wert im Feld „Spitzenamplitude“. Sobald der Wert berechnet wurde, wird er zur Auswahl gespeichert. Sie können diesen Wert als Leitlinie für die anzupassende Verstärkung nutzen.

3 Wählen Sie eine der folgenden Optionen, legen Sie einen Wert fest und klicken Sie dann auf „OK“:

Verstärkung festlegen auf Der Standardwert beträgt 0,0 dB. Mit dieser Option kann der Benutzer die Verstärkung auf einen bestimmten Wert festlegen. Dieser Wert wird immer auf die aktuelle Verstärkung aktualisiert, selbst wenn die Option nicht ausgewählt ist und der Wert grau dargestellt wird. Wenn z. B. die zweite Option, „Verstärkung anpassen um“, verwendet wird, um die Verstärkung um -1 dB anzupassen, würde auch der Wert „Verstärkung festlegen auf“ aktualisiert und das resultierende Verstärkungsniveau angezeigt. Wenn das Dialogfeld „Audioverstärkung“ für ausgewählte Clips, für die bereits die Verstärkung angepasst wurde, geöffnet wird, wird der aktuelle Verstärkungswert in diesem Feld angezeigt.

Verstärkung anpassen um Der Standardwert beträgt 0,0 dB. Mit dieser Option kann der Benutzer die Verstärkung um + oder - dB anpassen. Wenn Sie einen anderen Wert als Null in diesem Feld eingeben, wird der Wert „Verstärkung festlegen auf dB“ automatisch so aktualisiert, dass der tatsächliche, auf den Clip angewendete Verstärkungswert widergespiegelt wird.

Maximale Spitzen normalisieren auf Der Standardwert beträgt 0,0 dB. Die Benutzer können diesen Wert auf einen beliebigen Wert unter 0,0 dB festlegen. Eventuell möchte ein Benutzer z. B. Headroom zulassen und diesen Wert auf -3 dB festlegen. Diese Normalisierungsoption passt die maximale Spitzenamplitude in den ausgewählten Clips auf den benutzerspezifischen Wert an. Für einen Clip mit einer Spitzenamplitude von -6 dB wird die Verstärkung z. B. um +6 dB angepasst, falls „Maximale Spitzen normalisieren auf“ auf 0,0 dB festgelegt ist. Wenn Sie mehrere Clips auswählen möchten, wird der Clip mit der maximalen Spitze auf den benutzerspezifischen Wert angepasst, während die anderen Clips um denselben Wert angepasst werden, wobei der relative Verstärkungsunterschied beibehalten wird. Angenommen, Clip Eins weist eine Spitze von -6 dB auf und Clip Zwei eine Spitze von -3 dB. Da Clip Zwei den höheren Spitzenwert aufweist, wird er um +3 dB angepasst, um ihn auf die benutzerspezifische Verstärkung von 0,0 dB zu erhöhen. Gleichzeitig wird Clip Eins auch um +3 dB angepasst und somit auf -3 dB erhöht, wobei die Verstärkungsverschiebung zwischen den beiden Clips in der Auswahl beibehalten wird.

Alle Spitzen normalisieren auf Der Standardwert beträgt 0,0 dB. Die Benutzer können diesen Wert auf einen beliebigen Wert unter 0,0 dB festlegen. Eventuell möchte ein Benutzer z. B. Headroom zulassen und diesen Wert auf -3 dB festlegen. Diese Normalisierungsoption passt die maximale Spitzenamplitude in den ausgewählten Clips auf den

benutzerspezifischen Wert an. Für einen Clip mit einer Spitzenamplitude von -6 dB wird die Verstärkung z. B. um +6 dB angepasst, falls „Alle Spitzen normalisieren auf“ auf 0,0 dB festgelegt ist. Bei einer Auswahl von mehreren Clips würde für jeden Clip in der Auswahl die Verstärkung um die Beträge angepasst, die für einen Wert von 0,0 dB für alle Clips erforderlich wäre.

Normalisieren der Masterspur

Sie können den Spitzenlautstärkepegel für die Masterspur einer Sequenz festlegen. Adobe Premiere Pro passt den Fader automatisch für die gesamte Masterspur nach oben oder nach unten an. Der lauteste Ton der Spur erzielt den angegebenen Wert. Adobe Premiere Pro passt Keyframes an die Masterspur nach oben oder nach unten proportional an die Anpassungen an, die für die Gesamtlautstärke vorgenommen wurden.

Hinweis: *Eine Lautstärkenanpassung mit einer Spitze über 0 dB ist in Adobe Premiere Pro nicht möglich.*

1 Wählen Sie die Sequenz, die normalisiert werden soll.

2 Wählen Sie „Sequenz“ und dann die Option „Masterspur normalisieren“.

3 Geben Sie im Dialogfeld „Spur normalisieren“ in das Feld „dB“ einen Amplitudenwert ein.

4 Klicken Sie auf „OK“.

Verwandte Themen

www.adobe.com/go/lrvid4073_pr_de

Anpassen der Spurlautstärke mit Keyframes

Sie können den Lautstärkepegel eines gesamten Clips oder einer Spur anpassen oder die Lautstärke in Abhängigkeit der Zeit ändern, indem Sie in einem Schnittfenster für eine Audiospur die Blendensteuerung verwenden.

1 Erweitern Sie die Ansicht der Audiospur, indem Sie auf das Dreieck neben dem Namen der Audiospur klicken.

2 Klicken Sie im Audiospurheader auf die Schaltfläche „Keyframes anzeigen“ und wählen Sie im Einblendmenü eine der folgenden Optionen:

Clip-Keyframes einblenden Animiert die Audioeffekte für einen Clip, einschließlich des Lautstärkepegels.

Clipumfang einblenden Ändert nur den Lautstärkepegel eines Clips.

Spur-Keyframes einblenden Animiert viele Audiospureffekte, einschließlich „Lautstärke“, „Stumm“ und „Ausgleich“.

Spurumfang einblenden Ändert nur den Lautstärkepegel einer Spur.

3 Wenn eine der Keyframe-Einstellungen ausgewählt ist, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn „Clip-Keyframes einblenden“ ausgewählt ist, wählen Sie im Dropdown-Menü am oberen Ende des Clips in der Audiospur die Option „Lautstärke“ > „Tonwertkorrektur“.
- Wenn „Spur-Keyframes einblenden“ ausgewählt ist, wählen Sie im Dropdown-Menü am oberen Ende des Clips in der Audiospur die Option „Spur“ > „Tonwertkorrektur“.

Hinweis: *Die Lautstärkenanpassung sollte standardmäßig aktiviert sein.*

4 Verwenden Sie entweder das Auswahlwerkzeug oder das Zeichenstift-Werkzeug, um die Blendensteuerung für den Lautstärkepegel nach oben (Lautstärke erhöhen) oder nach unten (Lautstärke verringern) zu verschieben.

Hinweis: *Wenn Sie den Lautstärkeeffekt in Abhängigkeit der Zeit ändern möchten, positionieren Sie die aktuelle Zeitposition jeweils an der Position der einzelnen Änderungen, klicken im Audiospurheader auf die Schaltfläche „Keyframe hinzufügen/entfernen“ und ziehen den Keyframe nach oben (lauter) oder nach unten (leiser).*

Verwandte Themen

„Arbeiten mit Keyframes“ auf Seite 444

„Anpassen der Verstärkung und Lautstärke“ auf Seite 244

„Auswählen von Keyframes“ auf Seite 451

Anwenden eines Lautstärkepegels auf mehrere Clips

1 Passen Sie im Schnittfenster die Lautstärke eines einzelnen Clips an den gewünschten Pegel an.

2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.

3 Ziehen Sie ein Auswahlfeld über die anderen Clips, die Sie ändern möchten.

4 Klicken Sie auf „Bearbeiten“ > „Attribute einfügen“.

Hinweis: *Bei diesem Vorgang werden alle Effekte und Attribute des zuerst ausgewählten Clips eingefügt, nicht nur die Lautstärkeeinstellungen.*

Anpassen der Lautstärke in den Effekteinstellungen

1 Wählen Sie in einer Sequenz einen Audioclip.

2 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster neben „Lautstärke“ auf das Dreieck, um den Effekt zu erweitern.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Geben Sie einen Wert ein. Ein negativer Wert verringert den Lautstärkepegel und ein positiver Wert erhöht den Lautstärkepegel. Ein Wert von „0,0“ steht für den Lautstärkepegel des Originalclips ohne Anpassung.
- Klicken Sie auf das Dreieck neben „Pegel“, um die Effektoptionen zu erweitern, und bewegen Sie dann den Schieberegler, um den Lautstärkepegel einzustellen.

Im Effekteinstellungsfenster wird am Anfang des Clips automatisch ein Keyframe erstellt.

4 (Optional) Um den Effekt „Lautstärke“ abhängig von der Zeit zu ändern, verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit und passen das Lautstärkediagramm im Effekteinstellungsfenster entsprechend an.

Jedes Mal, wenn Sie die Marke für die aktuelle Zeit verschieben und eine Anpassung vornehmen, wird ein neuer Keyframe erstellt. Sie können auch die Interpolation zwischen Keyframes anpassen, indem Sie das Keyframe-Diagramm bearbeiten. Wiederholen Sie diese Schritte nach Bedarf.

Verwandte Themen

„Bearbeiten von Keyframe-Diagrammen“ auf Seite 452

Festlegen der Spurlautstärke im Audiomixer

❖ Passen Sie im Audiomixer die Lautstärkeeinstellung der Spur an.

Hinweis: *Gehen Sie wie hier beschrieben vor, wenn auf die Spur keine Automatisierung angewendet wird. Wenn Pegel variieren, weil Spurautomatisierungs-Keyframes bereits angewendet werden, können Sie den Spurpegel gleichförmig einstellen, indem Sie den Pegel an einen Submix senden und den Submix-Pegel einstellen.*

Stummschalten einer Spur im Audiomixer

❖ Klicken Sie im Audiomixer auf das Lautsprechersymbol der Spur.

Hinweis: *Das Stummschalten hat keine Auswirkungen auf Pre-Fader-Objekte, wie z. B. Effekte und Sends. Der Status der Schaltfläche „Spur stummschalten" ist abhängig von den aktuell geltenden Automatisierungseinstellungen. Wenn Sie die Spurausgabe vollständig stummschalten möchten, klicken Sie in einem Schnittfenster auf das Lautsprechersymbol der Spur.*

Verwandte Themen

„Wissenswertes zum Aufnehmen von Audioänderungen" auf Seite 254

Mischen von Spuren im Audiomixer

Sie können die Lautstärkepegel von zwei oder mehr Audiospuren mithilfe des Audiomixers relativ zueinander festlegen. Sie können z. B. die Lautstärke der Stimme eines Erzählers für eine Audiospur erhöhen, während Sie gleichzeitig die Lautstärke der Hintergrundmusik auf einer anderen Spur verringern. Außerdem können Sie den Lautstärkepegel der gesamten Mischung erhöhen oder verringern, die alle Audiodaten aller ausgewählten Spuren umfasst. Im Audiomixer können Sie diese Anpassungen in Echtzeit vornehmen, während Sie sich die Wiedergabe der gewünschten Spuren anhören. Standardmäßig werden die Lautstärkenanpassungen, die Sie im Audiomixer für die einzelnen Audiospuren vornehmen, in Spurlautstärke-Keyframes gespeichert, die für Spuren in einem Schnittfenster sichtbar sind. Lautstärkenanpassungen, die Sie für die gesamte Mischung vornehmen, werden in Spurlautstärke-Keyframes gespeichert, die für die Master-Audiospur in einem Schnittfenster sichtbar sind.

1 Wählen Sie eine Sequenz, die in zwei oder mehr Audiospuren Audiodaten enthält.

2 Wählen Sie „Fenster" > „Arbeitsbereich" > „Audio".

Das Audiomixerfenster wird in der zentralen Ablagezone angezeigt, und jede Audiospur eines Schnittfensters wird im Mixer ihrem eigenen Bus zugewiesen.

3 Klicken Sie in einem Schnittfenster für jede Audiospur auf die Schaltfläche „Keyframes anzeigen" . Wählen Sie anschließend im Dropdown-Menü die Option „Spurumfang einblenden".

4 Klicken Sie unten links im Audiomixerfenster auf die Schaltfläche „Abspielen" , um die Sequenz wiederzugeben und die Audiodaten zu prüfen.

5 Bewegen Sie den Lautstärkeschieberegler für die einzelnen Audiospuren nach oben bzw. unten, um beim Prüfen des Sounds die Lautstärke zu erhöhen oder zu verringern.

6 Bewegen Sie den Lautstärkeschieberegler für die Masterspur nach oben oder unten, um beim Prüfen des Sounds die Lautstärke für die gesamte Mischung zu erhöhen oder zu verringern.

In allen Spuren, in denen Sie Lautstärkenanpassungen vorgenommen haben, werden Spurlautstärke-Keyframes angezeigt, auch in der Masterspur.

Verwandte Themen

„Auswählen von Keyframes" auf Seite 451

„Löschen von Keyframes" auf Seite 452

Audioüberblendungen

Arbeiten mit Audioüberblendungen

Sie können auch Crossfades für eine Audioüberblendung zwischen Clips anwenden. Ein Audio-Fade entspricht einer Videoüberblendung. Bei einem Crossfade fügen Sie eine Audioüberblendung zwischen zwei aufeinander folgende Audioclips derselben Spur ein. Um ein- oder auszublenden können Sie an einem beliebigen Ende eines einzelnen Clips eine Crossfade-Überblendung hinzufügen. Adobe Premiere Pro enthält drei Arten von Crossfades: Konstante Verstärkung, Konstante Leistung und Exponentielle Überblendung.

Verwandte Themen

„Audio-Crossfade-Überblendungen“ auf Seite 379

„Einblenden oder Ausblenden von Clipaudiodaten“ auf Seite 250

„Clip-Griffpunkte und Überblendungen“ auf Seite 357

„Anwenden von Überblendungen“ auf Seite 357

Einstellen der standardmäßigen Audioüberblendung

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. verwenden Sie Ctrl+Klicken (Mac OS) im Effektfenster, um „Konstante Verstärkung“ oder „Konstante Leistung“ zu wählen.

2 Wählen Sie im Kontextmenü die Option „Auswahl als Standardüberblendung einstellen“.

Einstellen der Standarddauer für Audioüberblendungen

1 Wählen Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Mac OS).

2 Geben Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ einen Wert für „Standarddauer der Audioüberblendung“ ein.

Crossfade zwischen Audioclips

1 Klicken Sie in einem Schnittfenster ggf. auf das Dreieck links neben den Spurnamen, um die Audiospuren zu erweitern, die Sie überblenden möchten.

2 Vergewissern Sie sich, dass zwei Audioclips nebeneinander liegen und dass beide Clips beschnitten sind.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Standard-Audioüberblendung hinzuzufügen, verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf den Bearbeitungspunkt zwischen den Clips und wählen Sie „Sequenz“ > „Audioüberblendung anwenden“.
- Um eine andere als die Standardüberblendung hinzuzufügen, erweitern Sie im Effektfenster die Ablage „Audioüberblendungen“ und ziehen Sie die Audioüberblendung in ein Schnittfenster zum Schnittpunkt zwischen den beiden Clips, die überblendet werden sollen.

Verwandte Themen

„Clip-Griffpunkte und Überblendungen“ auf Seite 357

Einblenden oder Ausblenden von Clipaudiodaten

1 Vergewissern Sie sich, dass die Audiospur in einem Schnittfenster erweitert ist. Klicken Sie ggf. auf das Dreieck links neben dem Spurnamen, um die Audiospuren zu erweiteren, die Sie überblenden möchten.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Audiodaten eines Clips einzublenden, ziehen Sie eine Audioüberblendung aus dem Effektfenster in ein Schnittfenster, bis er am In-Point des Audioclips ausgerichtet ist. Sie können auch im Effekteinstellungsfenster auf die angewendete Überblendung doppelklicken und im Einblendmenü „Ausrichtung“ die Option zum Anfangen am Schnitt wählen.
- Um die Audiodaten eines Clips auszublenden, ziehen Sie eine Audioüberblendung aus dem Effektfenster in ein Schnittfenster, bis sie am Out-Point des Audioclips ausgerichtet ist. Sie können auch im Effekteinstellungsfenster auf die angewendete Überblendung doppelklicken und im Einblendmenü „Ausrichtung“ die Option „Am Schnitt beenden“ wählen.

Verwenden Sie eine der drei Arten von Audio-Crossfade-Überblendungen, um ein- oder auszublenden. Weitere Informationen zu den einzelnen Arten von Audio-Crossfades, erhalten Sie unter „Audio-Crossfade-Überblendungen“ auf Seite 379.

Einstellen oder Anpassen einer Audioüberblendung

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um eine Audioüberblendung zu bearbeiten, doppelklicken Sie in einem Schnittfenster auf die Überblendung und passen diese dann im Effekteinstellungsfenster an.
- Um die Rate eines Fade- oder Crossfade-Effekts anzupassen, sollten Sie das Keyframe-Diagramm für die Lautstärke des Clips ändern, anstatt eine Überblendung zu verwenden.

Verwandte Themen

„Anpassen der Verstärkung und Lautstärke“ auf Seite 244

Anwenden von Effekten auf Audiodaten

Anwenden von Audioeffekten auf Clips

Audioeffekte finden Sie im Effektfenster in der Ablage „Audioeffekte“. Sie können je nach Anzahl der Kanäle in der Audiospur Effekte aus den Ablagen „5.1“, „Stereo“ oder „Mono“ anwenden.

Audioclip-Effekte werden etwa so wie Effekte bei Videoclips angewandt und bearbeitet: Ziehen Sie einen Audioeffekt auf den Clip in einem Schnittfenster oder in das Effekteinstellungsfenster. Passen Sie dann die Effektoptionen im Effekteinstellungsfenster an. Sie können Optionen anpassen, indem Sie Werte eingeben, Schieberegler bewegen, unterstrichenen Text „scrubben“ oder das Diagramm im Schnittfenster des Effekteinstellungsfensters ändern.

Sie können die fixierten Audiospur- oder „Panner“-Effekte entweder durch Ändern der Spur-Keyframes-Audiolinie oder durch die Einstellungen im Audiomixer bearbeiten.

Verwandte Themen

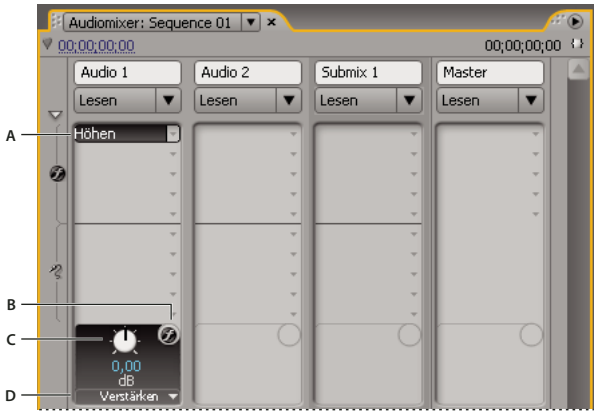
„Audioeffekte in Adobe Premiere Pro“ auf Seite 370

Anwenden von Audioeffekten im Audiomixer

Die Effektoptionen einer Spur werden im Audiomixer gesteuert, nachdem ein Effekt im Bereich „Effekte und Sends“ gewählt wurde. Wenn der Bereich „Effekte und Sends“ nicht sichtbar ist, können Sie ihn anzeigen, indem Sie links im Audio-Mixer auf das Dreieck „Effekte und Sends anzeigen/ausblenden“ klicken. Der Bereich „Effekte und Sends“ enthält Einblendmenüs für die Auswahl von Effekten, über die bis zu fünf Spureffekte angewendet werden können. Adobe Premiere Pro verarbeitet die Effekte in der Reihenfolge, in der sie aufgeführt sind, und fügt das Ergebnis eines Effekts dem nächsten Effekt in der Liste hinzu. Ein Ändern der Reihenfolge führt somit auch zu anderen Ergebnissen. Über die Effektliste können Sie auch die von Ihnen hinzugefügten VST-Plug-Ins überwachen. Die im Audiomixer angewendeten Effekte können auch in einem Schnittfenster angezeigt und bearbeitet werden.

Ein Effekt kann als Pre-Fader oder als Post-Fader angewendet werden. Der Unterschied besteht darin, ob der Effekt angewendet wird, bevor oder nachdem auf die Spur ein Fader angewendet wurde. Standardmäßig sind Effekte Pre-Fader.

Effektoptionen, die sich in Abhängigkeit der Zeit ändern, können im Audiomixer mithilfe der Automatisierungsoptionen aufgenommen oder in einem Schnittfenster durch Keyframes angegeben werden.



Audioeffekte
***A.** Name des angewendeten Effekts und Effekt-Einblendmenü **B.** Effekt-Bypass **C.** Regler für ausgewählte Effekteigenschaft **D.** Einblendmenü mit Effekteigenschaften*

Wenn Sie denselben Effekt mehrmals verwenden möchten, sollten Sie Systemressourcen schonen, indem Sie Effekte mithilfe eines Submix für die mehrmalige Verwendung zur Verfügung stellen. Erstellen Sie einen Submix, wenden Sie den Effekt auf den Submix an und verwenden Sie Sends, um Spuren zur Effektverarbeitung an Submixe zu routen.

Verwandte Themen

„Arbeiten mit VST-Effekten“ auf Seite 253

„Wissenswertes zum Aufnehmen von Audioänderungen“ auf Seite 254

„Umleiten von Spuren mit Sends“ auf Seite 262

„Arbeiten mit Submixen“ auf Seite 261

Anwenden eines Spureffekts im Audiomixer

1 (Optional) Um den Bereich „Effekte und Sends“ im Audio-Mixer zu öffnen, klicken Sie links im Audio-Mixer auf das Dreieck „Effekte und Sends anzeigen/ausblenden“.

2 Klicken Sie in der Spur, auf die Sie einen Effekt anwenden möchten, auf das Dreieck „Effektauswahl“ und wählen Sie im Einblendmenü einen Effekt.

Planen Sie die Reihenfolge der Spureffekte, bevor Sie sie anwenden, da Sie die Reihenfolge der Effekte innerhalb der Liste im Bereich „Effekte und Sends“ nicht mehr durch Ziehen verändern können.

3 Wählen Sie ggf. den zu bearbeitenden Effektparameter aus dem Einblendmenü aus, das sich unten im Bereich „Effekte und Sends“ befindet.

4 Verwenden Sie die Steuerelemente über dem Parameter-Einblendmenü, um die Effektoptionen anzupassen.

Hinweis: *Bei einigen VST-Plug-In-Effekten können Sie die Effektoptionen in einem separaten Fenster mit Steuerelementen einstellen. Doppelklicken Sie auf den Namen des Spureffekts, um ein VST-Editorfenster zu öffnen.*

Anpassen der Audiospureffekte in einem Schnittfenster

1 Vergrößern Sie in einem Schnittfenster die Ansicht einer Audiospur mit einem Clip wenn erforderlich durch Klicken auf das Dreieck neben dem Namen der Spur.

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Keyframes anzeigen“ und wählen Sie im Einblendmenü die Option „Spur-Keyframes einblenden“.

3 Klicken Sie oben links in der Spur des Clips auf das Popupmenü (standardmäßig ist „Spur: Lautstärke“ ausgewählt) und wählen Sie dann den Effektnamen und die Effekteigenschaft aus dem Einblendmenü. Pre-Fader-Effekte werden oben im Menü angezeigt und Post-Fader-Effekte unten. Alle Zahlen in den Effektnamen beziehen sich auf die Position in der Spureffektliste, ihre Render-Reihenfolge.

4 Verwenden Sie das Zeichenstift-Werkzeug, um den Pegel gleichförmig anzupassen (wenn keine Keyframes hinzugefügt wurden) oder um Keyframes hinzuzufügen oder zu bearbeiten.

Verwandte Themen

„Arbeiten mit Keyframes“ auf Seite 444

Kopieren und Einfügen von Spureffekten

Sie können Spureffekte aus einem Spurabschnitt kopieren und in einen anderen einfügen. Beim Einfügen werden die Spureffekt-Keyframes in der Spur, aus der sie kopiert wurden, an der Stelle der Marke für die aktuelle Zeit platziert. Das Festlegen von Spuren als Zielspuren beeinflusst nicht die Stelle, an der die eingefügten Keyframes platziert werden.

1 Wählen Sie in einem Zeitfenster mindestens ein zu kopierendes Spur-Keyframe aus. Wenn Sie mehr als ein Keyframe auswählen möchten, klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf jedes Keyframe.

2 Platzieren Sie den aktuellen Zeitgeber an die Stelle, an der die Keyframes eingefügt werden sollen.

3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.

Kennzeichnen Sie einen Spureffekt als Pre-Fader oder Post-Fader.

❖ Klicken Sie im Fenster des Audiomixers für Effekte und Sends mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf einen Effekt und wählen Sie den Pre-Fader oder Post-Fader aus.

Entfernen oder Umgehen eines Spureffekts im Audiomixer

❖ Führen Sie in der Effektliste im Audiomixer einen der folgenden Schritte aus:

• Um einen Spureffekt zu entfernen, klicken Sie rechts neben dem Effekt, den Sie entfernen möchten, auf das Dreieck und wählen Sie dann „Ohne“.

- Um für einen Spureffekt einen Bypass zu verwenden, klicken Sie unten in der Effektliste auf die Schaltfläche „Effekt-Bypass“ , bis dieser mit einem Schrägstrich angezeigt wird.

Arbeiten mit VST-Effekten

Adobe Premiere Pro unterstützt das Audio-Plug-In-Format „Steinberg VST“ (Virtual Studio Technology), so dass Sie VST-Audioeffekte von anderen Anbietern integrieren können. Adobe Premiere Pro enthält außerdem VST-Plug-In-Effekte, auf die Sie sowohl im Audiomixer als auch im Effekteinstellungsfenster zugreifen können. Bei VST-Modulen auf Spurbasis können zusätzliche Steuerelemente angeboten werden. Wenden Sie VST-Effekte genauso wie andere Audioeffekte auf Spuren oder Clips an.

VST-Effekte werden im Bereich „Effekte und Sends“ des Audiomixers in den Einblendmenüs mit der Bezeichnung „Effektauswahl“ angezeigt. Im Effektfenster werden sie in der Ablage „Audioeffekte“ angezeigt, von wo aus Sie sie auf einzelne Clips anwenden können. In den meisten Fällen werden die VST-Effekte in der Ablage „Audioeffekte“ und der Unterablage für den Spurtyp angezeigt, dessen Anzahl an Kanälen vom Effekt unterstützt wird. Stereo-VST-Effekte werden im Audiomixer beispielsweise nur in den Effekt-Einblendmenüs für Stereospuren sowie im Effektfenster in der Stereo-Ablage innerhalb der Ablage „Audioeffekte“ angezeigt. Nachdem Sie einen VST-Effekt angewendet haben, können Sie ein Fenster mit allen Steuerelementen dieses Effekts öffnen. Sie können mehrere VST Editor-Fenster beliebig lange geöffnet lassen, z. B. um Effekte zu automatisieren. Adobe Premiere Pro schließt jedoch alle VST Editor-Fenster, wenn Sie das Projekt schließen.

Wenn Sie zuvor eine andere VST-kompatible Anwendung als Adobe Premiere Pro installiert haben, findet Adobe Premiere Pro VST-Effekte im bereits angelegten VST-Ordner. Im Ordner „Plug-Ins“ des Adobe Premiere Pro-Anwendungsordners befindet sich ebenfalls ein Ordner „VSTPlugins“ mit Plug-Ins, die nur von Adobe Premiere Pro verwendet werden.

Hinweis: *Wenn Sie einen VST-Effekt verwenden, der nicht von Adobe bereitgestellt wird, ist der Hersteller des Plug-Ins für das Layout der Steuerelemente und die Ergebnisse verantwortlich. Adobe Premiere Pro stellt die Steuerelemente lediglich dar und verarbeitet die Ergebnisse.*

Verwandte Themen

„Anwenden von Audioeffekten im Audiomixer“ auf Seite 251

Anpassen eines VST-Effekts in einem VST-Editorfenster

Der Audiomixer ermöglicht das Öffnen eines VST-Editorfensters, in dem Sie bei bestimmten VST-Effekten die Effektoptionen anpassen können.

Hinweis: *Vom Effekteinstellungsfenster aus können Sie kein VST-Bearbeitungsfenster öffnen.*

1. Müssen die Effekte im Fenster für Effekte und Sends angezeigt werden, klicken Sie auf das Dreieck zum Anzeigen/Verbergen von Effekten und Sends links neben dem Audiomixer.
2. Klicken Sie im Fenster für Effekte und Sends auf eines der nach unten weisenden Dreiecke und wählen Sie den Namen eines Effekts aus.
3. Doppelklicken Sie auf den Effektnamen.

Das VST-Editorfenster wird geöffnet. Dieses Fenster kann wie andere Fenster verankert oder gruppiert werden.

4. Definieren Sie im VST-Editorfenster die Optionen.

Hinweis: *Die Optionen für die VST-Plug-In-Effekte sind auch unten im Bereich „Effekte und Sends“ verfügbar.*

VST-Editorfenster für DeNoiser-Effekt

Auswählen einer Vorgabe für einen VST-Effekt

❖ Klicken Sie im Fenster „Effekte und Sends“ des Audiomixers mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf den Effektnamen, und wählen Sie unten aus dem Einblendmenü eine Vorgabe.

Hinweis: *Falls ein Effekt keine Vorgaben unterstützt, ist „Standard“ die einzige Auswahlmöglichkeit. Dadurch werden alle Optionswerte eines Effekts auf die Standardeinstellung zurückgesetzt.*

Aufnehmen von Audiomischungen

Wissenswertes zum Aufnehmen von Audioänderungen

Mit dem Audiomixer können Sie Änderungen auf Audiospuren anwenden, während eine Sequenz wiedergegeben wird. Sie hören also sofort die Ergebnisse der durchgeführten Änderungen. Sie können die Lautstärke-, Tonschwenk- und Stummeinstellungen einer Spur oder ihrer Sends steuern. Außerdem können Sie alle Effektoptionen für Spureffekte steuern, auch die Bypass-Einstellung.

Der Audiomixer zeichnet die Änderungen in den Audiospuren als Spur-Keyframes auf. An den Quellclips werden keine Änderungen vorgenommen.

Es ist ratsam, die Anpassungen von Sequenzen mit mehreren Spuren jeweils nacheinander für die einzelnen Spuren durchzuführen. Wenden Sie die Steuerelemente auf eine Spur an, während Sie eine Sequenz wiedergeben. Starten Sie die Wiedergabe dann wieder vom Anfang und verwenden Sie die Steuerelemente für eine andere Spur. Die Änderungen für die erste Spur werden beibehalten, wenn Sie die Automatisierungseinstellung für die Spur auf „Aus“ oder „Lesen“ setzen.

Verwandte Themen

„Arbeiten mit Keyframes“ auf Seite 444

Aufzeichnen von Änderungen an Soundspuren

Jeder Kanal des Audiomixers entspricht einer Audiospur im Schnittfenster. Sie können die Steuerelemente in den einzelnen Audiomixer-Kanälen verwenden, um die Änderungen für die entsprechende Audiospur aufzuzeichnen. Um z. B. den Lautstärkepegel von Clips in Spur „Audio 1“ zu variieren, verwenden Sie den Lautstärkeschieberegler im Kanal „Audio 1“ des Audiomixers.

1 Setzen Sie in einem Schnittfenster oder Audiomixerfenster die aktuelle Zeit auf die Position, an der die Aufzeichnung der automatisierten Änderungen beginnen soll.

Hinweis: *Im Audiomixer können Sie die aktuelle Zeit links oben im Fenster einstellen.*

2 Wählen Sie im Audiomixer einen Automatisierungsmodus aus dem Menü „Automatischer Modus“, das sich jeweils oben in der Spur befindet, die geändert werden soll. Um Änderungen aufzuzeichnen, wählen Sie einen anderen Modus als „Aus“ oder „Lesen“. (Siehe „Automatisierungsmodi des Audiomixers“ auf Seite 256.)

3 (Optional) Um die Einstellungen einer Eigenschaft im Automatisierungsmodus „Schreiben“ zu schützen, klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder per Ctrl+Klicken (Mac OS) auf einen Effekt oder Send und wählen im Einblendmenü „Beim Schreiben schützen“.

4 Führen Sie im Audiomixer einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Automatisierung zu starten, klicken Sie im Audiomixer auf die Schaltfläche „Abspielen“ ▶ .
- Um die Sequenz als Endlosschleife abzuspielen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Endlosschleife“ .
- Um vom In- bis zum Out-Point abzuspielen, klicken Sie auf „Von In bis Out abspielen“ .

5 Während der Wiedergabe der Audiodaten können Sie die Optionen einer automatisierbaren Eigenschaft anpassen.

6 Um die Automatisierung zu stoppen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Anhalten“ ■ .

7 Um eine Vorschau der Änderungen anzuzeigen, ändern Sie die aktuelle Zeit auf den Wert zum Beginn der Änderungen und klicken auf die Schaltfläche „Abspielen“ ▶ .

8 Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die erstellten Keyframes anzuzeigen:

a Klicken Sie oben in der geänderten Audiospur auf die Schaltfläche „Keyframes anzeigen“ und wählen Sie „Spur-Keyframes einblenden“.

b Klicken Sie links von einem geänderten Audioclip auf den Clipheader und wählen Sie im Dropdown-Menü den Typ der aufgezeichneten Änderung aus. Wenn Sie z. B. die Lautstärke geändert haben, wählen Sie „Spur“ > „Lautstärke“.

In diesem Schritt werden die Keyframes, die Sie mit dem Audiomixer aufgenommen haben, entlang der gelben Änderungslinie angezeigt. Sie können diese Keyframes wie alle anderen Keyframes im Schnittfenster bearbeiten.

Erhalten von Spureigenschaften beim Aufnehmen einer Audiomischung

Sie können auch die Einstellungen einer Eigenschaft beibehalten, während Sie eine Audiomischung aufnehmen, wodurch verhindert wird, dass eine ausgewählte Eigenschaft unbeabsichtigt bearbeitet wird. Die Eigenschaft bleibt bei allen Spuren einer Sequenz geschützt.

❖ Klicken Sie im Fenster „Effekte und Sends“ einer Spur mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf einen Effekt oder Send und wählen Sie im Einblendmenü „Beim Schreiben schützen“.

Hinweis: *Verwenden Sie den Audiomixer, um nur die Eigenschaften von Spuren zu ändern, nicht die Eigenschaften von Clips. Sie können Clip-Keyframes bearbeiten, indem Sie den Clip auswählen und die Spur im Effekteinstellungsfenster oder Schnittfenster verwenden.*

Automatisierungsmodi des Audiomixers

Automatisierungsmodi werden im Einblendmenü festgelegt, das sich oben in den einzelnen Spuren befindet. Ziehen Sie während der Wiedergabe z. B. den Lautstärke-Fader oder die Tonschwenksteuerung einer Spur. Wenn Sie die Audiodaten wiedergeben und die Automatisierungsoption der Spur im Einblendmenü auf „Lesen", „Touch" oder „Latch" gesetzt ist, gibt Adobe Premiere Pro die Spur mit den von Ihnen vorgenommenen Anpassungen wieder. Während Sie in den Kanälen des Audiomixers Anpassungen vornehmen, wendet Adobe Premiere Pro die Änderungen auf die entsprechenden Spuren an, indem die Anwendung in einem Schnittfenster Spur-Keyframes erstellt. Ebenso legen Audiospur-Keyframes, die Sie in einem Schnittfenster hinzufügen oder bearbeiten, Werte (z. B. Fader-Positionen) im Audiomixer fest.

Für jede Audiospur bestimmt die im Menü mit Automatisierungsoptionen gewählte Einstellung den Automatisierungsstatus während des Mischvorgangs:

Aus Die in der Spur gespeicherten Einstellungen werden bei der Wiedergabe ignoriert. Ist diese Option aktiviert, können die Regler des Audiomixers in Echtzeit verwendet werden, ohne dass vorhandene Keyframes die Regelung beeinflussen. Im Modus „Aus" werden jedoch keine Änderungen an der Audiospur aufgenommen.

Lesen Liest die Keyframes der Spur und verwendet sie, um die Spur während der Wiedergabe zu steuern. Wenn eine Spur keine Keyframes enthält, wirkt sich das Ändern einer Spuroption (wie z. B. der Lautstärke) einheitlich auf die gesamte Spur aus. Wenn Sie eine Option für eine Spur anpassen, die auf die Automatisierungsoption „Lesen" gesetzt ist, nimmt die Option wieder ihren ursprünglichen Wert (vor Aufnahme der automatisierten Änderungen) an, wenn Sie die Anpassung beenden. Um wie viel der Wert zurückgesetzt wird, wird durch die Voreinstellung „Zeit automatisch abstimmen" bestimmt.

Schreiben Zeichnet Änderungen an automatisierbaren Spureinstellungen auf, die nicht auf „Beim Schreiben schützen" gesetzt sind, und erstellt in einem Schnittfenster entsprechende Spur-Keyframes. Im Schreibmodus wird die Automatisierung geschrieben, sobald die Wiedergabe beginnt und ohne abzuwarten, ob eine Einstellung geändert wird. Sie können dieses Verhalten mithilfe des Befehls „Nach Schreiben zu „Touch" wechseln" im Menü des Audiomixers ändern. Nach Abschluss der Wiedergabe oder einer Wiedergabeschleife schaltet der Befehl „Nach Schreiben zu „Touch" wechseln" für alle relevanten Spuren vom Modus „Schreiben" in den Modus „Touch".

Latch Identisch mit der Option „Schreiben", jedoch mit der Ausnahme, dass die Automatisierung erst startet, wenn Sie mit der Anpassung einer Eigenschaft begonnen haben. Die ursprünglichen Eigenschaftseinstellungen stammen von der vorherigen Anpassung.

Touch Identisch mit der Option „Schreiben", jedoch mit der Ausnahme, dass die Automatisierung erst startet, wenn Sie mit der Anpassung einer Eigenschaft begonnen haben. Wenn Sie die Anpassung einer Eigenschaft beenden, werden die Optionseinstellungen auf den vorherigen Zustand zurückgesetzt, der herrschte, bevor die aktuellen automatisierten Änderungen aufgenommen wurden. Um wie viel der Wert zurückgesetzt wird, wird durch die Audiovoreinstellung „Zeit automatisch abstimmen" bestimmt.

Einstellen der Option „Zeit automatisch abstimmen" für den Touch

Wenn Sie die Anpassung einer Effekteigenschaft im Modus „Touch" beenden, wird die Eigenschaft auf ihren ursprünglichen Wert zurückgesetzt. Die Voreinstellung „Zeit automatisch abstimmen" bestimmt den Zeitpunkt, wann eine Effekteigenschaft auf ihren ursprünglichen Wert zurückgesetzt wird.

1 Wählen Sie die Option „Bearbeiten" > „Voreinstellungen" > „Audio" (Windows) oder „Premiere Pro" > „Voreinstellungen" > „Audio" (Mac OS).

2 Geben Sie für die Option „Zeit automatisch abstimmen" einen Wert ein und klicken Sie auf „OK".

Definieren der automatischen Erstellung von Keyframes

Die Automatisierung von Audioänderungen im Audiomixer kann dazu führen, dass auf der Audiospur mehr Keyframes als notwendig erstellt werden und dies zu einer Leistungsminderung führt. Um die Erstellung überflüssiger Keyframes zu vermeiden und dadurch eine qualitativ hochwertige Aufnahme bei minimalem Leistungsverlust sicherzustellen, verwenden Sie die Voreinstellung „Automatische Keyframe-Optimierung". Einer von vielen Vorteilen dieser Voreinstellung ist, dass sie die Bearbeitung einzelner Keyframes vereinfacht, da diese im Keyframe-Diagramm nicht so eng nebeneinander angeordnet sind.

1 Wählen Sie die Option „Bearbeiten" > „Voreinstellungen" > „Audio" (Windows) oder „Premiere Pro" > „Voreinstellungen" > „Audio" (Mac OS).

2 Wählen Sie unter „Automatische Keyframe-Optimierung" eine oder beide der folgenden Optionen und klicken Sie dann auf „OK":

Lineare Keyframes ausdünnen Erstellt Keyframes nur an den Stellen, die keinen linearen Bezug zu den Anfangs- und End-Keyframes haben. Beispiel: Sie automatisieren eine Überblendung zwischen 0 dB und –12 dB. Wenn diese Option aktiviert ist, erstellt Adobe Premiere Pro nur Keyframes an den Stellen, deren Werte über den Werten des Anfangs-Keyframes (0 dB) und End-Keyframes (-12 dB) liegen. Wenn Sie diese Option nicht aktivieren, kann Adobe Premiere Pro mehrere inkrementelle Keyframes mit identischen Werten zwischen diesen beiden Punkten erstellen. Dies hängt davon ab, mit welcher Geschwindigkeit Sie die Werte ändern. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Mindest-Zeitspanne zum Ausdünnen Erstellt Keyframes nur dann, wenn die Abstände größer sind als der von Ihnen festgelegte Wert. Geben Sie einen Wert zwischen 1 und 2000 Millisekunden ein.

Tonschwenk und Balanceregelung

Tonschwenk und Balanceregelung

Standardmäßig erfolgt die Ausgabe aller Audiospuren an die Masteraudiospur der Sequenz. Da Spuren u. U. eine andere Anzahl an Kanälen beinhalten als die Masterspur (je nachdem, ob es sich um Mono-, Stereo- oder 5.1 Surround-Spuren handelt), muss kontrolliert werden, was bei der Ausgabe einer Spur an eine andere Spur mit einer abweichenden Kanalanzahl geschieht.

Der so genannte *Tonschwenk* umfasst das Verschieben von Audiodaten von einem Kanal auf einen anderen. Sie können die Tonschwenkfunktion verwenden, um einen Audiokanal auf einer Spur mit mehreren Kanälen zu positionieren. Wenn beispielsweise ein Auto auf der rechten Seite eines Videoframes vorbeifährt, können Sie den Kanal mit dem Autogeräusch so schwenken, dass Sie das Auto auf der rechten Seite des Mehrkanal-Audiofelds hören.

Durch die *Balanceregelung* werden die Kanäle einer Mehrkanal-Audiospur neu auf die Kanäle anderer Mehrkanalspuren verteilt. Die Balanceregelung unterscheidet sich insofern vom Tonschwenk, als die Raumklangdaten in den Kanälen bereits codiert sind. Beim Regeln der Balance werden lediglich die Proportionen verändert.

***Hinweis:** Sie können die Balance eines Clips bei Bedarf regeln, indem Sie den Audioeffekt „Balance" anwenden. Wenden Sie diesen Effekt aber nur dann an, wenn die Balanceregelung für die Spur nicht zufrieden stellend ist.*

Die Beziehung zwischen der Anzahl der Kanäle einer Audiospur und der Anzahl der Kanäle in der Ausgabespur (meist die Masterspur) bestimmt, ob die Tonschwenk- und Balanceoptionen für eine Audiospur verfügbar sind. Im Audiomixer weist die Anzahl der Pegelmesser einer Spur auf die Anzahl der Kanäle der Spur hin. Die Ausgabespur wird unten in den Spuren im Popup-Menü „Zugewiesene Ausgabe der Spur" angezeigt. Die folgenden Regeln legen fest, ob der Audioteil einer Spur für die Ausgabespur geschwenkt oder ausbalanciert werden kann:

- Wenn eine Monospur an eine Stereo- oder 5.1 Surround-Spur ausgegeben wird, können Sie sie schwenken.

- Wenn eine Stereospur an eine Stereo- oder 5.1 Surround-Spur ausgegeben wird, können Sie sie ausbalancieren.
- Wenn die Ausgabespur weniger Kanäle enthält als die anderen Audiospuren, mischt Adobe Premiere Pro die Audiodaten auf die Anzahl der Kanäle in der Ausgabespur herunter.
- Wenn eine Audiospur und die Ausgabespur das Format „Mono“ haben oder wenn beide Spuren das Format „ 5.1 Surround“ aufweisen, sind keine Tonschwenk- und Balanceoptionen verfügbar. Die Kanäle der beiden Spuren stimmen genau überein.

  Die Masteraudiospur ist zwar die Standardausgabespur, eine Sequenz kann jedoch auch Submixspuren enthalten. Submixspuren dienen sowohl als Ausgabeziel für andere Audiospuren als auch als Audioquelle für die Masterspur (oder andere Submixspuren). Daher wirkt sich die Anzahl der Kanäle in einer Submixspur auf Tonschwenk- und Balanceregler aus, die in Spuren verfügbar sind, denen die Submixspur als Ausgabeziel dient. Des Weiteren hat die Anzahl der Kanäle in der Submix-Ausgabespur Einfluss darauf, ob Tonschwenk oder Balanceregelung für diese Submixspur zur Verfügung stehen.

Verwandte Themen

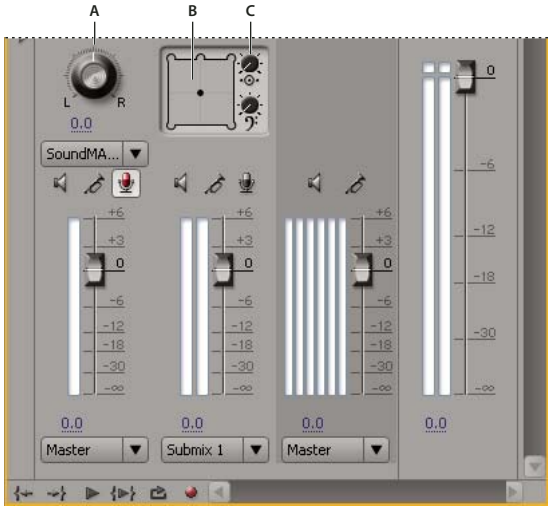
„Heruntermischen der Anzahl an Kanälen“ auf Seite 264

„Arbeiten mit Submixen“ auf Seite 261

Tonschwenk und Balanceregelung im Audiomixer

Im Audiomixer befinden sich Regler für Tonschwenk und Balance. Ein runder Knopf wird angezeigt, wenn eine Mono- oder Stereospur auf eine Stereospur ausgegeben wird. Sie drehen den Knopf, um den Ton zwischen dem linken und rechten Ausgabespurkanal zu schwenken oder auszubalancieren. Ein Quadrat wird angezeigt, wenn eine Mono- oder Stereospur auf eine 5.1 Surround-Spur ausgegeben wird. Das Quadrat stellt das zweidimensionale Audiofeld dar, das von 5.1 Surround-Audio erstellt wird. Sie verschieben einen schwarzen Punkt innerhalb des Quadrats, um den Ton zwischen den fünf Lautsprechern zu schwenken oder auszubalancieren, die durch Ausbuchtungen am Rand des Quadrats dargestellt sind. Neben dem Quadrat befinden sich außerdem Regler zum Einstellen des Prozentsatzes des mittleren Kanals der 5.1 Surround-Audiospur und zum Anpassen der Subwoofer-Lautstärke. Der Tonschwenkregler wird nicht angezeigt, wenn eine Spur an eine Submix- oder eine Masterspur ausgegeben wird, die dieselbe Anzahl an Kanälen oder weniger Kanäle aufweist. Daher ist ein Tonschwenk- oder Balanceregler nie für eine 5.1 Surround-Spur verfügbar. Eine Masterspur beinhaltet nie einen Tonschwenk- oder Balanceregler, da sie nie an eine andere Spur geroutet wird. Sie können jedoch für eine ganze Sequenz einen Tonschwenk oder eine Balanceregelung vornehmen, wenn Sie die Sequenz als Spur in einer anderen Sequenz verwenden.

Um die Tonschwenkeinstellungen in Abhängigkeit der Zeit zu ändern, können Sie den Audiomixer oder ein Schnittfenster verwenden, indem Sie Keyframes auf die Tonschwenkoptionen einer Spur anwenden.



Tonschwenk- und Balanceregler
***A.** Regler für Stereo-Tonschwenk/Balance **B.** Quadrat für 5.1 Surround-Tonschwenk/Balance **C.** Prozentsatz des mittleren Kanals*

Um die Tonschwenk- oder Balanceeinstellungen optimal überwachen zu können, stellen Sie sicher, dass alle Ausgänge des Computers oder der Audiokarte mit den richtigen Lautsprechern verbunden sind, und vergewissern Sie sich, ob die Positiv- und Negativadern richtig an die Lautsprecher angeschlossen sind.

Verwandte Themen

„Arbeiten mit Keyframes“ auf Seite 444

Tonschwenk und Balanceregelung für eine Stereospur

❖ Führen Sie im Audiomixer einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie den Tonschwenkregler oder den Wert unterhalb des Reglers.
- Klicken Sie auf den Wert unterhalb des Tonschwenkreglers, geben Sie einen neuen Wert ein und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) oder die Return-Taste (Mac OS).

Tonschwenk und Balanceregelung für eine 5.1 Surround-Spur

1. Klicken Sie im Audiomixer auf den schwarzen Punkt und ziehen Sie ihn an eine andere Position innerhalb des Quadrats. Um den schwarzen Punkt auf den linken, rechten oder mittleren Kanal auszurichten, ziehen Sie ihn zu einer der Ausbuchtungen des Quadrats.
2. Passen Sie den Prozentsatz des mittleren Kanals an, indem Sie an dem entsprechenden Regler ziehen.
3. Ändern Sie ggf. den Pegel des LFE (Subwoofer)-Kanals, indem Sie am Regler oberhalb des Symbols für den Bassschlüssel 𝄢 ziehen.

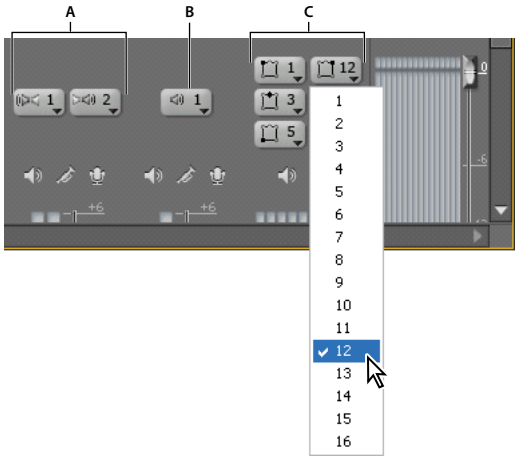
Verwandte Themen

5.1 Mischen von Surround-Sound

Schwenken oder Ausgleichen einer 16-Kanal-Spur

Wenn Sie eine Sequenz mit einer 16-Kanal-Master-Audiospur auswählen, werden oberhalb der Schieberegler für die einzelnen Spuren im Audiomixer Schaltflächen für eine direkte Ausgangszuordnung angezeigt. Klicken Sie auf diese Schaltflächen, um die einzelnen Spurkanäle einem Zielkanal innerhalb der Masterspur zuzuordnen.

Hinweis: *In jeder Spur wird eine Schaltfläche für eine direkte Ausgangszuordnung für alle Kanäle in der Spur angezeigt. Für eine monaurale Spur wird beispielsweise eine Schaltfläche für die direkte Ausgabezuordnung angezeigt, während für eine 5.1-Spur sechs Schaltflächen angezeigt werden.*



Auswahl von Kanal 12 für die Ausgabe des linken vorderen Kanals einer 5.1-Audiospur
A. *Schaltflächen für die direkte Ausgangszuordnung für eine Stereospur* ***B.*** *Schaltflächen für die direkte Ausgangszuordnung für eine monaurale Spur* ***C.*** *Schaltflächen für die direkte Ausgangszuordnung für eine 5.1-Surround-Spur*

1 Wenn der Audiomixer noch nicht geöffnet ist, wählen Sie „Fenster“ > „Audiomixer“ und geben Sie die gewünschte 16-Kanal-Sequenz an.

Die Schaltflächen für die direkte Ausgangszuordnung kennzeichnen, welchem Masterspurkanal Adobe Premiere Pro die Kanäle der anfänglichen Spuren automatisch zuordnet. Wenn Sie weitere Spuren erstellen, ordnet Adobe Premiere Pro deren Kanäle automatisch den Kanälen 1, 1-2 oder 1-6 in der 16-Kanal-Masterspur zu, je nachdem wie viele Kanäle die neue Spur enthält.

2 Klicken Sie im Audiomixer für jeden Kanal in einer Spur auf die Schaltfläche „Direkte Ausgangszuordnung“ und wählen Sie einen der 16 Kanäle in der Masterspur als Ziel für den jeweiligen Kanal aus.

Hinweis: *Sie können keine Spur-Sends zur Masterspur in einer 16-Kanal-Sequenz zuordnen.*

Tonschwenk und Balanceregelung für eine Spur in einem Schnittfenster

1 Erweitern Sie die Spur ggf. in einem Schnittfenster, indem Sie auf das Dreieck neben dem Spurnamen klicken.

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Keyframes anzeigen“ und wählen Sie im Einblendmenü die Option „Spur-Keyframes einblenden“.

3 Klicken Sie oben links neben der Spur auf „Spur:Lautstärke“ und wählen Sie im Einblendmenü „Panner“ > „Balance“ oder „Panner“ > „Tonschwenk“. (Für 5.1 Surround-Audio wählen Sie aus dem Menü „Panner“ die Einstellung aus, die Sie ändern möchten.)

4 (Optional) Wenn Sie die Tonschwenk- oder Balanceoption in Abhängigkeit der Zeit ändern möchten, verschieben Sie jeweils die Marke für die aktuelle Zeit an die gewünschte Position und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Keyframe hinzufügen/entfernen“ .

5 Verwenden Sie das Auswahlwerkzeug oder das Zeichenstift-Werkzeug, um den Pegel anzupassen.

6 (Optional) Wenn Sie den Tonschwenk- oder Balanceeffekt in Abhängigkeit der Zeit ändern möchten, wiederholen Sie die Schritte 4 und 5 nach Bedarf.

Verwandte Themen

„Arbeiten mit Keyframes“ auf Seite 444

Erweiterte Mischoptionen

Arbeiten mit Submixen

Bei einem *Submix* handelt es sich um eine Spur, die Audiosignale kombiniert, die sie von bestimmten Audiospuren oder Spur-Sends in derselben Sequenz empfängt. Ein Submix kann auch als Zwischenschritt zwischen Audiospuren und der Masterspur betrachtet werden. Submixe sind nützlich, wenn Sie mit mehreren Audiospuren auf die gleiche Weise verfahren möchten. Sie können einen Submix beispielsweise verwenden, um auf drei Spuren einer aus fünf Spuren bestehenden Sequenz die gleichen Audio- und Effekteinstellungen anzuwenden. Durch die Verwendung von Submixen können Sie die Verarbeitungsleistung Ihres Computers optimieren, da Sie anstelle von mehreren Instanzen nur eine Instanz eines Effekts anwenden.

Wie Audiospuren, die Clips beinhalten, können auch Submixe nach der Anzahl der Kanäle (Mono, Stereo oder 5.1 Surround) unterschieden werden. Submixe werden sowohl im Audiomixer als auch in einem Schnittfenster als voll funktionsfähige Spuren angezeigt. Sie können die Eigenschaften einer Submixspur ebenso ändern wie die einer Spur, die Audioclips enthält. Es bestehen jedoch die folgenden Unterschiede zwischen Submixspuren und Audiospuren:

- Submixspuren können keine Clips enthalten und daher nicht aufgenommen werden. Sie beinhalten somit auch keine Optionen für Aufnahme oder Geräteeingabe und keine Eigenschaften für die Clipbearbeitung.
- Im Audiomixer ist der Hintergrund der Submixspuren etwas dunkler als der anderer Spuren.
- In einem Schnittfenster verfügen Submixspuren weder über das Symbol „Spurausgabe aktivieren/deaktivieren“ noch über das Symbol „Anzeigestil festlegen“ .

Erstellen eines Submix in einem Schnittfenster

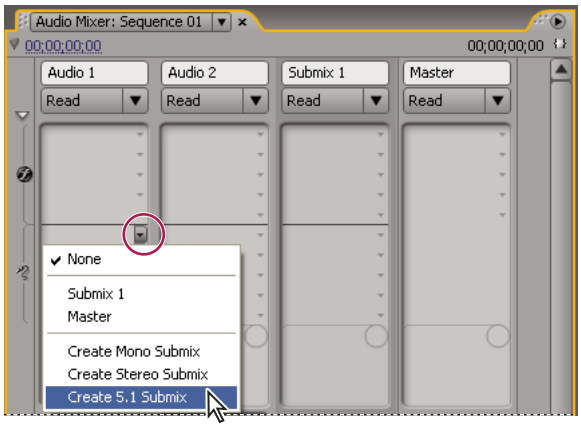
1 Wählen Sie „Sequenz“ > „Spuren hinzufügen“.

2 Legen Sie Optionen im Abschnitt „Audio-Submixspuren“ fest und klicken Sie auf „OK“.

Gleichzeitiges Erstellen eines Submix und Zuweisen eines Send

1 Zeigen Sie ggf. das Fenster für Effekte und Sends im Audiomixer an, indem Sie links neben den Einblendmenüs mit den Automatisierungsoptionen auf das Dreieck klicken.

2 Wählen Sie im Audiomixer aus einem der fünf Sendslisten-Einblendmenüs die Option „Mono-Submix erstellen“, „Stereo-Submix erstellen“ oder „5.1 Submix erstellen.



Submix-Typ im Audio-Mixer auswählen

Umleiten der Spurausgabe an einen Submix

❖ Wählen Sie im Audiomixer den Submixnamen aus dem Spurausgabemenü aus, das sich unten in der Spur befindet.

Umleiten von Spuren mit Sends

Jede Spur enthält fünf Sends, die sich im Audiomixer im Bereich „Effekte und Sends“ befinden. Sends werden häufig verwendet, um ein Spursignal zur Effektverarbeitung an eine Submixspur zu routen. Der Submix kann das verarbeitete Signal an den Mix zurückgeben, indem es das Signal an die Masterspur routet, oder es kann das Signal an einen anderen Submix routen. Ein Send verfügt über einen Pegelregler, mit dem das Verhältnis der Sendspur-Lautstärke zur Submix-Lautstärke gesteuert werden kann. Dieser Wert wird als Wet-/Dry-Verhältnis bezeichnet, wobei „Wet“ sich auf das durch die Effektverarbeitung entstandene Signal der Submixspur und „Dry“ sich auf das Signal der Sendspur bezieht. Ein Wet-/Dry-Verhältnis von 100 % bedeutet, dass das Wet-Signal mit voller Stärke ausgegeben wird. Die Submix-Lautstärke wirkt sich auf das Wet-Signal und die Lautstärke der Sendspur auf das Dry-Signal aus.

Ein Send kann als Pre-Fader oder als Post-Fader angewendet werden, dadurch wird der Audioteil der Spur gesendet, bevor oder nachdem der Lautstärkeregler einer Spur angewendet wurde. Bei einem Pre-Fader-Send hat das Ändern des Spur-Faders keine Auswirkungen auf den Ausgangspegel des Send. Bei einem Post-Fader-Send wird das Wet-/Dry-Verhältnis beibehalten, da die beiden Signale gleichzeitig über die Lautstärke der Sendspur gesteuert werden.

Hinweis: *Sie können keinen Spur-Send zur Masterspur in einer 16-Kanal-Sequenz zuordnen.*

Verwandte Themen

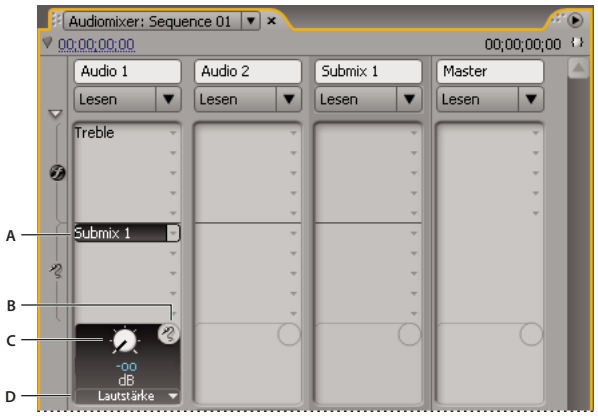
„Spurausgabe-Routing“ auf Seite 264

Senden einer Spur an einen Submix

1 (Optional) Um den Bereich „Effekte und Sends“ im Audiomixer zu öffnen, klicken Sie links im Audiomixer auf das Dreieck „Effekte und Sends anzeigen/ausblenden“.

2 Führen Sie im Bereich „Effekte und Sends“ einen der folgenden Schritte aus:

- Um einen vorhandenen Submix zu senden, klicken Sie auf ein Dreieck „Zugewiesene Auswahl senden“ und wählen im Einblendmenü einen Submixnamen.
- Um einen neuen Submix zu erstellen und zu senden, klicken Sie auf ein Dreieck „Zugewiesene Auswahl senden“ und wählen Sie dann eine der folgenden Optionen: „Mono-Submix erstellen“, „Stereo-Submix erstellen“ oder „5.1 Submix erstellen“.



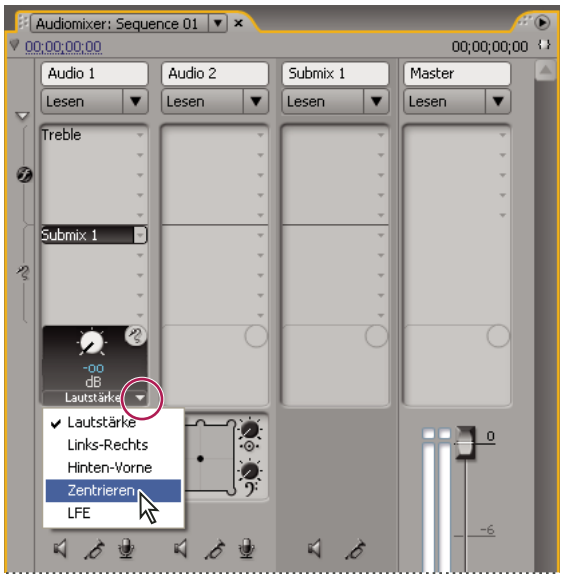
Sends
***A.** Name des Submix, der dem Send zugeordnet ist, und Einblendmenü für Send-Zuordnung **B.** Ohne Ton senden **C.** Regler für ausgewählte Sendeigenschaft **D.** Einblendmenü mit Sendeeigenschaften*

Bearbeiten von Send-Einstellungen

1 (Optional) Um den Bereich „Effekte und Sends“ im Audio-Mixer zu öffnen, klicken Sie links im Audio-Mixer auf das Dreieck „Effekte und Sends anzeigen/ausblenden“.

2 Klicken Sie im Bereich „Effekte und Sends“ auf das Dreieck „Zugewiesene Auswahl senden“ und wählen Sie im Einblendmenü einen Send.

3 (Optional) Wählen Sie im Einblendmenü „Gewählter Parameter“ unterhalb des Steuerelements der gewählten Sendeigenschaft die Sendeigenschaft aus, die Sie bearbeiten möchten.



Im Menü „Gewählter Parameter“ auswählen

4 Ändern Sie mithilfe des Reglers den Wert für die Eigenschaft. Der Regler befindet sich unten in der Sends-Liste über dem Menü mit den Send-Zuordnungseigenschaften.

Arbeiten mit Sends

1 (Optional) Um den Bereich „Effekte und Sends“ im Audiomixer zu öffnen, klicken Sie links im Audiomixer auf das Dreieck „Effekte und Sends anzeigen/ausblenden“.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um einen Send als Pre-Fader oder Post-Fader zu definieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf einen Send und wählen im Kontextmenü „Pre-Fader“ oder „Post-Fader“.
- Um einen Send stumm zu schalten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Ohne Ton senden“ , die sich neben dem Regler für die ausgewählte Sendeigenschaft befindet.
- Um einen Send zu löschen, wählen Sie im Einblendmenü „Zugewiesene Auswahl senden“ die Option „Ohne“.

Heruntermischen der Anzahl an Kanälen

Immer wenn Sie eine Spurausgabe an eine Spur oder ein Gerät mit weniger Kanälen routen, muss Adobe Premiere Pro den Audioteil so *heruntermischen*, dass er an die Kanalanzahl der Zielspur angepasst wird. Das Heruntermischen bietet sich häufig an bzw. ist notwendig, weil der Audioteil einer Sequenz u. U. auf einem Audiogerät wiedergegeben wird, das weniger Audiokanäle unterstützt als der Originalmix. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn Sie eine DVD mit 5.1-Surround-Audio erstellen, einige Ihrer Kunden jedoch Lautsprechersysteme oder Fernseher benutzen, die nur Stereo (2 Kanäle) oder Mono (1 Kanal) unterstützen. Das Heruntermischen kann jedoch auch innerhalb eines Projekts erforderlich sein, wenn Sie eine Spurausgabe einer Spur zuordnen, die über weniger Kanäle verfügt. Adobe Premiere Pro stellt die Option „5.1 Mixdown-Typ“ bereit, mit deren Hilfe Sie auswählen können, wie 5.1 Surround-Audio in Stereo- oder Mono-Audiodaten umgewandelt werden soll. Sie können aus verschiedenen Kombinationen aus vorderen Kanälen, hinteren Kanälen und dem LFE (Low-Frequency Effects oder Subwoofer)-Kanal auswählen.

Ändern von 5.1 Audio in Stereo oder Mono

1 Wählen Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“ (Mac OS) aus.

2 Wählen Sie im Einblendmenü einen „5.1 Mixdown-Typ“ und klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: *Wenn Sie die Integrität der Links-/Rechts-Kanal-Zuordnung wahren möchten, sollten Sie keine Optionen für das Heruntermischen verwenden, die den LFE-Kanal umfassen.*

Spurausgabe-Routing

Die Spurausgabe wird standardmäßig an die Masterspur geroutet. Sie können das vollständige Spursignal auch an eine Submixspur oder eine Masterspur routen, indem Sie das Einblendmenü „Zugewiesene Ausgabe der Spur“ verwenden, das sich im Audiomixer jeweils unten in einer Spur befindet. Das Ausgabesignal weist alle Eigenschaften dieser Spur auf, wie z. B. Automatisierung, Effekte, Tonschwenk/Balance, Solo/Stumm und Fader-Einstellungen. Im Audiomixer sind alle Submixe auf der rechten Seite der Audiospuren angeordnet. Die Ausgabe einer Spur kann an jeden beliebigen Submix erfolgen. Mit Adobe Premiere Pro können Submixe jedoch nur an einen Submix geroutet werden, der sich rechts von ihnen befindet, oder an die Masterspur, um Endlosschleifen zu vermeiden. Im Ausgabe-Einblendmenü werden nur die Spuren aufgeführt, die diese Regeln befolgen.

Hinweis: *Es ist möglich, eine Send/Return-Verknüpfung mit einem Effekt-Submix einzurichten.*

Verwandte Themen

„Umleiten von Spuren mit Sends“ auf Seite 262

Umleiten oder Stummschalten der Spurausgabe

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Spurausgabe an eine andere Spur zu routen, wählen Sie im unteren Bereich einer Spur im Audiomixer im Einblendmenü „Zugewiesene Ausgabe der Spur“ einen Submix oder einen Master.
- Um die Spurausgabe vollständig zu deaktivieren, klicken Sie auf das Symbol „Spurausgabe aktivieren/deaktivieren“ , um das Lautsprechersymbol einer Spur in einem Schnittfenster auszublenden. Bei dieser Einstellung gibt die Spur kein Signal aus, wobei das Signal-Routing jedoch unverändert bleibt.

Bearbeiten von Audio in Adobe Soundbooth

Informationen zum Bearbeiten von Audiodaten in Adobe Soundbooth

In Adobe Soundbooth können Sie zum Bearbeiten von Audiodaten erweiterte Verfahren verwenden. Wenn Sie Adobe Soundbooth installiert haben, können Sie den Befehl „In Adobe Soundbooth bearbeiten“ auf einen Audioclip anwenden.

Wenn Sie in einer Zeitleiste einen Masterclip, eine Clipkopie oder eine Clipinstanz mit reinen Audiodaten auswählen und „In Soundbooth bearbeiten“ > „Quelldatei bearbeiten“ wählen, wird die Quelldatei in Soundbooth geöffnet. Wenn ein In-/Out-Bereich in Adobe Premiere Pro markiert wurde, sind diese Marken in Soundbooth sichtbar. Beim Speichern der Datei in Soundbooth wird die Originaldatei auf der Festplatte überschrieben und alle Instanzen des Masterclips, seiner Clipkopien und Spurelemente werden automatisch aktualisiert, um die Änderungen widerzuspiegeln. Die Änderungen können nicht rückgängig gemacht werden.

Wenn Sie in einer Zeitleiste einen Masterclip, eine Clipkopie oder eine Clipinstanz mit Audiodaten oder Audio- und Videodaten auswählen und die Option „In Soundbooth bearbeiten“ > „Audio extrahieren“ wählen, werden die Audiodaten extrahiert und es wird ein neues Projektelement erzeugt. Die Bearbeitung dieser Kopie erfolgt in Soundbooth. Der ursprüngliche Masterclip wird im Projekt und auf der Festplatte beibehalten.

Hinweis: *Der Befehl „In Adobe Soundbooth bearbeiten“ ist für Adobe Dynamic Link-Clips nicht verfügbar.*

Bearbeiten von Audiodaten in Adobe Soundbooth

1 Markieren Sie im Projektfenster oder Schnittfenster einen Clip, der Audiodaten enthält.

2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „In Adobe Soundbooth bearbeiten“, und wählen Sie eine der folgenden Optionen:

Quelldatei bearbeiten Ermöglicht Soundbooth das Aufnehmen von Änderungen der Quelldatei, auf der der Masterclip basiert, sowie aller Clipkopien und Clipinstanzen, die wiederum auf dem Masterclip basieren. „Quelldatei bearbeiten“ ist nur für reine Audioclips möglich, nicht für Clips mit Videodaten.

Rendern und ersetzen Rendert einen neuen Audioclip, den Sie in Adobe Soundbooth bearbeiten. Der bearbeitete Clip ersetzt dann den Originalclip in einem Schnittfenster. Der ursprüngliche Masterclip im Projektfenster bleibt davon unberührt. Auf Originalclips der Sequenz angewendete Effekte oder Marken werden im bearbeiteten Clip beibehalten. Die neue Datei wird in Adobe Premiere Pro im Projektfenster angezeigt.

Audio extrahieren Kopiert die Audiodaten aus dem Quellclip in eine neue Datei, die Sie in Soundbooth bearbeiten können. Die neue Datei wird in Adobe Premiere Pro im Projektfenster angezeigt und in Adobe Soundbooth geöffnet.

Hinweis: *Die Option „Audio extrahieren" ersetzt nicht die Originalaudiodaten eines Videomasterclips. Wenn Sie den Videomasterclip einer Sequenz hinzufügen und möchten, dass die bearbeiteten Audiodaten die Videodaten begleiten, müssen Sie für die Audiodaten des Masterclips die Verknüpfung aufheben und diese löschen und die verbliebenen Videodaten mit den bearbeiteten Audiodaten neu verknüpfen.*

3 Bearbeiten und speichern Sie den Clip in Soundbooth.

4 Kehren Sie zu Adobe Premiere Pro zurück. Die Audiodatei bleibt in Soundbooth geöffnet, bis Sie sie schließen.

Rückgängigmachen von Bearbeitungen in Adobe Soundbooth

Im Projektfenster löscht der Befehl „Rückgängig" einen extrahierten Audioclip, der in Soundbooth bearbeitet wurde. Bei einem Clip einer Sequenz macht der Befehl „Rückgängig" das Rendern und Ersetzen rückgängig, indem der Originalaudioclip wieder in die Sequenz eingefügt wird. Die neu erstellte Audiodatei wird in diesem Fall nicht aus dem Projektfenster gelöscht.

Bearbeiten von Audiodaten in Adobe Audition

In Adobe Audition stehen Ihnen erweiterte Nachbearbeitungstechniken zum Erstellen und Bearbeiten von Audiodaten zur Verfügung. Wenn Sie Adobe Audition installiert haben, können Sie den Befehl zum Bearbeiten in Adobe Audition auf einen Audioclip anwenden.

Verwandte Themen

„Bearbeiten von Audio in Adobe Soundbooth" auf Seite 265

Informationen zur Bearbeitung von Audiodaten in Adobe Audition

In Adobe Audition stehen Ihnen erweiterte Techniken für die Bearbeitung von Audiodaten zur Verfügung. Wenn Sie Adobe Audition installiert haben, können Sie den Befehl zum Bearbeiten in Adobe Audition auf einen Clip mit Audiodaten anwenden.

Wenn Sie den Befehl zum Bearbeiten in Adobe Audition auf einen Audioclip anwenden, werden die Audiodaten extrahiert. Die Bearbeitungen werden dann in einem neuen Clip mit den extrahierten Audiodaten durchgeführt. Die Audiodaten in dem ursprünglichen Master-Videoclip bleiben erhalten.

Wenn Sie den Befehl zum Bearbeiten in Adobe Audition auf Clips in einer Sequenz anwenden, rendert Adobe Premiere Pro die Audiodaten in einem neuen Audioclip, der in Adobe Audition importiert wird. Wurde in Adobe Premiere Pro ein In-/Out-Bereich markiert, werden diese Markierungen auch in Adobe Audition angezeigt. Beim Speichern wird der Clip in Adobe Audition gespeichert und der geänderte Clip ersetzt den Originalclip im Schnittfenster von Adobe Premiere Pro. Der ursprüngliche Masterclip im Projektfenster bleibt unverändert. Effekte oder Markierungen, die auf den ursprünglichen Sequenzclip angewendet wurden, werden im geänderten Clip beibehalten.

Sie können die Audiodaten in Adobe Audition mehrfach bearbeiten. Bei jeder nachfolgenden Bearbeitung in Adobe Audition sendet Adobe Premiere Pro den für die erste Bearbeitungssitzung erstellten Audioclip.

Wenn Sie im Projektfenster den Befehl „Rückgängig“ auswählen, wird der extrahierte Audioclip, der in Adobe Audition bearbeitet wurde, gelöscht. Bei einem Clip in einer Sequenz macht der Befehl „Rückgängig“ die Render- und Ersetzungsaktionen rückgängig, indem der ursprüngliche Audioclip wieder in die Sequenz eingefügt wird. In diesem Fall wird die neu erstellte Audiodatei nicht aus dem Projektfenster gelöscht.

Hinweis: *Der Befehl zum Bearbeiten in Adobe Audition ist für Adobe Dynamic Link-Clips nicht verfügbar.*

Bearbeiten von Audiodaten in Adobe Audition

1. Wählen Sie im Projektfenster oder Schnittfenster einen Clip mit Audiodaten aus.
2. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „In Adobe Audition bearbeiten“ aus.
3. Bearbeiten und speichern Sie den Clip in Adobe Audition.
4. Kehren Sie zu Adobe Premiere Pro zurück. Die Audiodatei bleibt in Adobe Audition so lange geöffnet, bis Sie diese schließen.

Kapitel 10: Betiteln

Das Titelfenster ist ein vielseitiges Werkzeug, mit dem Sie nicht nur Titel und Abspänne, sondern auch animierte Zusammenstellungen erstellen können.

Erstellen von Titeln

Titelfenster

Betrachten Sie das Titelfenster als eine Sammlung verbundener Fenster. Sie können die anderen Fenster schließen und das Titelfenster weiterhin geöffnet lassen. Sie können die Bereiche auch miteinander oder mit anderen Bestandteilen der Oberfläche verankern. Wenn die Titelfenster-Bereiche nicht mit der Hauptbearbeitungsoberfläche verankert sind, werden sie stets über den anderen Bereichen oder als verschiebbare Fenster angezeigt.

Es können mehrere Titel gleichzeitig in das Titelfenster geladen werden. Anschließend können Sie den Titel, den Sie anzeigen möchten, im Menü der Titelregisterkarte auswählen.

Sie müssen einen Titel neu öffnen, um diesen zu ändern oder zu kopieren und als Grundlage für eine neue Version zu verwenden. Um einen Titel in einem anderen Projekt zu verwenden, müssen Sie das entsprechende Projekt öffnen und den Titel mit dem Befehl „Datei“ > „Exportieren“ > „Titel“ exportieren. Anschließend können Sie diesen wie jede andere Originaldatei in ein anderes Projekt importieren.

Anweisungen zum Erstellen neuer Titel auf Grundlage bereits vorhandener Titel sowie zum Erstellen neuer Vorlagen finden Sie im Video-Lernprogramm Arbeiten mit benutzerdefinierten Titeln von Jon Barrie auf der Creative COW-Website.

Hinweis: *Vor Version 2.0 wurden alle Titel in Adobe Premiere Pro als separate Dateien getrennt von den Projektdateien gespeichert. Sie können die in älteren Versionen von Adobe Premiere Pro erstellten Titel ebenso wie anderes Filmmaterial importieren. Beim Speichern des Projekts werden die importierten Titel zusammen mit dem Projekt gespeichert.*

Adobe Premiere Pro-Titelfenster
***A.** Titelwerkzeuge **B.** Titelhauptfenster **C.** Titelfenster-Eigenschaften **D.** Titelaktionen **E.** Titelstile*

Verwandte Themen

Adobe Title Designer

Erstellen eines Titels in Premiere Pro

Erstellen neuer Titel

Erstellen Sie einen völlig neuen Titel, oder verwenden Sie eine Kopie eines vorhandenen Titels als Grundlage.

Erstellen eines neuen Titels

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Titel“.
- Wählen Sie „Titel“ > „Neuer Titel“ und wählen Sie anschließend einen Titeltyp.
- Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche „Neues Objekt“ und wählen Sie „Titel“.

2 Geben Sie einen Namen für den Titel ein und klicken Sie auf „OK“.

3 Verwenden Sie die Werkzeuge für Text und Form, um eine neue Datei zu erstellen oder eine Vorlage anzupassen.

4 Schließen Sie das Titelfenster oder speichern Sie das Projekt, um den Titel zu speichern.

***Hinweis:** Titel werden automatisch zum Projektfenster hinzugefügt und als Teil der Projektdatei gespeichert.*

Erstellen eines Titels auf der Grundlage des aktuellen Titels

1 Öffnen oder markieren Sie im Titelfenster den Titel, auf dem der neue Titel basieren soll.

2 Klicken Sie im Fenster mit den Titeleigenschaften auf „Neuer Titel auf der Grundlage des aktuellen Titels“ .

3 Geben Sie im Dialogfeld „Neuer Titel“ einen Namen für den neuen Titel ein und klicken Sie auf „OK“.

4 Nehmen Sie am neuen Titel die gewünschten Änderungen vor.

5 Schließen Sie das Titelfenster oder speichern Sie das Projekt, um den Titel zu speichern.

Kopieren von Textobjekten in andere Anwendungen

Sie können formatierte Textobjekte aus dem Adobe Premiere Pro-Titelfenster in andere Anwendungen wie After Effects, Photoshop, Encore und Illustrator kopieren und einfügen. Folgende Attribute werden beim Kopieren in andere Anwendungen beibehalten:

- Textinhalte
- Schrift
- Fett, Kursiv (außer Faux Fett/Kursiv)
- Textgröße
- Zeilenabstand
- Kerning
- Grundlinienverschiebung
- Kapitälchen
- Unterstrichen
- Einfarbige Füllungen
- Einfarbig gefüllter Strich

1 Wählen Sie im Adobe Premiere-Titelfenster ein Textobjekt aus.

2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.

3 Starten Sie die Zielanwendung.

4 Fügen Sie das Textobjekt mit dem Befehl „Einfügen“ in der Zieleinfügung in diese Anwendung ein.

Hinweis: *Auf dieselbe Weise können Sie Text aus anderen Anwendungen in Adobe Premiere Pro kopieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Eingeben von Text in Titel“ auf Seite 274*

Öffnen eines Titels im aktiven Projekt

❖ Doppelklicken Sie im Projektfenster oder in einem Schnittfenster auf den Titel.

Hinweis: *Titel werden nicht im Quellmonitor, sondern im Titelfenster geöffnet.*

Anzeigen von Videos hinter Titeln

Bei Erstellung eines Titels für ein bestimmtes Segment eines Films, beispielsweise zur Benennung einer Szene oder Identifizierung einer Person, können Sie im Zeichenbereich einen Frame mit dem Filmmaterial anzeigen. Dies ist zur Positionierung von Elementen im Titel hilfreich. Der Videoframe dient nur zu Referenzzwecken. Er wird nicht als Bestandteil des Titels gespeichert.

Verwenden Sie die Timecode-Steuerung im Titelfenster, um den gewünschten Frame anzuzeigen. Die Zeitanzeige entspricht der aktuellen Zeit in der Sequenz. Wenn Sie also den Frame im Titelfenster festlegen, wird auch der aktuelle Frame im Programmmonitor und im Schnittfenster festgelegt und umgekehrt.

Wenn Sie einen Titel über einen anderen Clip überlagern möchten, fügen Sie den Titel der Spur direkt oberhalb des Clips hinzu. Der Titelhintergrund wird transparent und zeigt die Bilder von Clips auf unteren Spuren.

❖ Wählen Sie im Titelfenster „Video anzeigen“ aus.

- Um den Frame interaktiv zu ändern, ziehen Sie den Zeitwert neben „Video anzeigen“, bis der Frame im Zeichenbereich sichtbar ist.
- Um den Frame durch Angabe des zugehörigen Timecodes anzuzeigen, klicken Sie auf den Zeitwert neben „Video anzeigen“ und geben Sie den Timecode des Frames in der aktiven Sequenz ein.

Hinweis: *Der Wert „Video anzeigen“ verwendet das in den Projekteinstellungen definierte Zeitformat. Wenn Sie zum Beispiel in den Projekteigenschaften „30-fps-Drop-Frame-Timecode“ festgelegt haben, wird in „Video anzeigen“ auch „30-fps-Drop-Frame-Timecode“ angezeigt.*

Importieren einer Titeldatei

Wenn der zu verwendende Titel auf der Festplatte gespeichert ist, jedoch noch nicht in das aktuelle Projekt integriert wurde, können Sie den Titel wie jede andere Originaldatei importieren.

1 Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“.

2 Wählen Sie einen Titel aus und klicken Sie auf „Öffnen“.

Hinweis: *Sie können nicht nur Titel aus Adobe Premiere Pro und Adobe® Premiere® Elements mit der Erweiterung „.ptrl“, sondern auch Titel aus älteren Versionen von Adobe Premiere mit der Erweiterung „.ptl“ importieren. Die importierten Titel werden Teil der aktuellen Projektdatei.*

Exportieren eines Titels als unabhängige Datei

Sie können Titel als unabhängige Dateien exportieren. Diese verwenden die Erweiterung .prtl.

1 Wählen Sie im Projektfenster den Titel aus, den Sie als unabhängige Datei speichern möchten.

2 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Titel“.

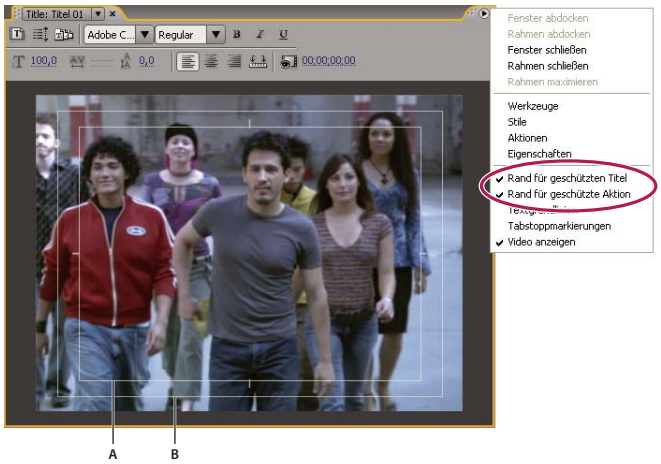
3 Geben Sie einen Namen und einen Speicherort für den Titel ein und klicken Sie auf „Speichern“.

Informationen zu sicheren Rändern

Die Ränder für sichere Titel- und Aktionsbereiche im Zeichnungsbereich des Titelfensters kennzeichnen die sicheren Zonen. Diese Ränder sind standardmäßig aktiviert.

Geschützte Bereiche sind beim Bearbeiten von Filmmaterial für das Fernsehen und Videobänder hilfreich. Die meisten Fernsehgeräte verwenden ein Verfahren namens *Overscan*. Hierbei wird ein Teil des unteren Bildrands abgeschnitten, sodass die Bildmitte vergrößert werden kann. Die Größe der abgeschnittenen Ränder (Overscan) hängt von den jeweiligen Fernsehgeräten ab. Der Text muss sich daher innerhalb der Ränder für geschützte Titel und alle anderen wichtigen Elemente müssen sich innerhalb der Ränder für geschützte Aktionen befinden, da so sichergestellt wird, dass alle Elemente auf den meisten Fernsehgeräten angezeigt werden können.

Hinweis: *Wenn Sie Filme für das Internet oder für eine CD erstellen, sind die Bereiche für geschützte Titel und Aktionen für Ihr Projekt nicht relevant, da bei diesen Medien immer das gesamte Bild angezeigt wird.*



Wählen Sie im Menü „Titelfenster“ den Befehl „Rand für geschützten Titel“ oder „Rand für geschützte Aktion“ aus
***A.** Geschützter Titel **B.** Geschützte Aktion*

Erstellen oder Auswählen von Titelvorlagen

Die in Adobe Premiere Pro enthaltenen Vorlagen bieten zahlreiche Themen und vordefinierte Layouts, mit denen Titel schnell und einfach entworfen werden können. Einige Vorlagen enthalten Bilder, die zu typischen Filmthemen passen, wie z. B. zur Geburt eines Kindes oder zu Urlaubseindrücken. Andere wiederum enthalten Beispieltext, den Sie z. B. durch einen Abspann für einen Film ersetzen können. Einige Vorlagen verfügen über einen durchsichtigen Hintergrund, der durch dunkelgraue und hellgraue Quadrate dargestellt wird, sodass ein Video hinter dem Titel sichtbar ist. Andere Vorlagen verfügen über einen undurchsichtigen Hintergrund.

Jedes Element in einer Vorlage kann einfach geändert werden, indem es ausgewählt und entweder gelöscht oder überschrieben wird. Sie können Elemente auch zu der Vorlage hinzufügen. Nach erfolgter Änderung einer Vorlage können Sie sie als Titeldatei speichern, die für aktuelle und zukünftige Projekte verwendet werden kann. Sie können auch die von Ihnen erstellten Titel als Vorlage speichern.

Sie können auch Titeldateien aus einem anderen Adobe Premiere Pro-Projekt als Vorlage importieren. Wenn Sie Vorlagen gemeinsam mit anderen Benutzern verwenden, achten Sie darauf, dass auf jedem Computer alle in der Vorlage enthaltenen Schriften, Texturen, Logos und Bilder vorhanden sind.

***Hinweis:** Bei Anwendung einer neuen Vorlage ersetzt deren Inhalt jeglichen derzeit im Titelfenster vorhandenen Inhalt.*

Verwandte Themen

„Hinzufügen von Bildern zu Titeln“ auf Seite 284

„Hinzufügen einer Textur für Text oder Objekte“ auf Seite 290

Laden einer Vorlage für einen neuen Titel

1. Wählen Sie „Titel“ > „Neuer Titel“ > „Basierend auf Vorlage“.
2. Klicken Sie auf das Dreieck neben einem Kategorienamen, um ihn zu erweitern.
3. Bearbeiten Sie die Vorlage und klicken Sie anschließend auf „OK“.

Importieren einer gespeicherten Titeldatei als Vorlage

1. Wählen Sie bei geöffnetem Titel „Titel“ > „Vorlagen“.
2. Wählen Sie aus dem Fenstermenü „Vorlagen“ den Befehl „Datei als Vorlage importieren“.

3 Wählen Sie eine Datei aus und klicken Sie dann auf „Öffnen“ (Windows) bzw. „Wählen“ (Mac OS). Nur Adobe Premiere Pro-Titeldateien (.prtl) können als Vorlagen importiert werden.

4 Geben Sie der Vorlage einen Namen und klicken Sie anschließend auf „OK“.

Einstellen oder Wiederherstellen einer Standardvorlage

1 Wenn ein Titel geöffnet ist, klicken Sie auf die Schaltfläche „Vorlagen“ und wählen Sie eine Vorlage aus.

- Um die ausgewählte Vorlage als Standardvorlage einzustellen, wählen Sie aus dem Menü im Vorlagenfenster die Option „Vorlage als Standard-Standbild festlegen“. Die Standardvorlage wird bei jedem Öffnen des Titelfensters geladen.
- Wenn Sie die Standardvorlagen wiederherstellen möchten, wählen Sie im Menü des Vorlagenfensters den Befehl „Standardvorlagen wiederherstellen“ aus.

2 Klicken Sie auf „OK“.

Umbenennen oder Löschen einer Vorlage

❖ Wenn ein Titel geöffnet ist, klicken Sie auf die Schaltfläche „Vorlagen“ und wählen Sie eine Vorlage aus.

- Um die ausgewählte Vorlage umzubenennen, wählen Sie im Menü des Vorlagenfensters den Befehl „Vorlage umbenennen“ aus. Geben Sie einen Namen in das Feld „Name“ ein und klicken Sie auf „OK“.
- Wenn Sie eine Vorlage löschen möchten, wählen Sie im Menü „Vorlagen“ den Befehl „Vorlage löschen“ aus und klicken anschließend auf „OK“.

Hinweis: *Wenn Sie eine Vorlage auf diese Weise löschen, wird sie von der Festplatte entfernt.*

Erstellen einer Vorlage aus einem offenen Titel

1 Wenn ein Titel geöffnet ist, klicken Sie auf die Schaltfläche „Vorlagen“ .

2 Klicken Sie auf die Menüschaltfläche „Vorlagen“ . Wählen Sie „Aktuellen Titel als Vorlage importieren“.

3 Geben Sie einen Namen für die neue Titelvorlage ein und klicken Sie auf „OK“.

Erstellen beliebter Titeltypen

Platzieren einer Leiste hinter Text in einem Titel

Sie können den Titeltext mit einer Leiste beliebiger Farbe unterlegen. Auf diese Weise können Sie den Text von einem Videohintergrund abheben und ihn lesbarer machen. Erstellen Sie das Textfeld und die Form. Setzen Sie dann den Text über die Form, indem Sie die korrekte Stapelreihenfolge einstellen.

Verwandte Themen

„Eingeben von Text in Titel“ auf Seite 274

„Erstellen von Formen“ auf Seite 280

„Ändern der Stapelreihenfolge von Objekten in Titeln“ auf Seite 285

Hinzufügen von Text zu Titeln

Eingeben von Text in Titel

Wenn Sie Text zu einem Titel hinzufügen möchten, können Sie eine beliebige Schriftart Ihres Computers verwenden, einschließlich Type 1 (PostScript®), OpenType® und TrueType-Schriftarten. Bei der Installation von Premiere Pro (und anderen Adobe-Anwendungen) werden den gemeinsam verwendeten Adobe-Ressourcen neue Schriften hinzugefügt.

Sie können Sonderzeichen wie etwa das Symbol © in Punkttext oder Absatztext einfügen, indem Sie diese Zeichen aus einem Textverarbeitungsprogramm oder aus dem Zeichenübersichtswerkzeug (nur unter Windows) herauskopieren und sie dann an der richtigen Textstelle im Titelfenster einfügen.

Je nach dem im Titelfenster verwendeten Werkzeug können Sie *Punkttext* oder *Absatztext* erstellen. Bei der Erstellung von Punkttext definieren Sie einen *Einfügepunkt*. Dies ist die Stelle, an der die Eingabe begonnen wird. Der Text wird in eine einzelne Zeile eingegeben, es sei denn, Sie aktivieren die Funktion *Zeilenumbruch*. Diese hat zur Folge, dass der Text umgebrochen wird und dass die Eingabe in einer neuen Zeile fortgesetzt wird, sobald der Text den Rand des Bereichs für geschützte Titel erreicht hat. Bei der Erstellung von Absatztext definieren Sie ein Textfeld, in das der Text eingefügt wird. Der Text in einem Textfeld wird automatisch innerhalb der Feldbegrenzung umgebrochen.

Wenn Sie den Eckgriffpunkt eines Punkttextobjekts ziehen, wird die Textgröße entsprechend angepasst. Wenn Sie den Eckgriffpunkt eines Textfeldes ziehen, wird der darin enthaltene Text neu angeordnet. Wenn ein Textfeld für die darin enthaltenen Eingabezeichen zu klein ist, können Sie dessen Größe ändern, damit der verborgene Text angezeigt wird. Textfelder mit nicht sichtbaren Zeichen weisen rechts ein Pluszeichen (+) auf.

Sie können auch Pfadtext erstellen. Anstelle einer geraden Grundlinie folgt Pfadtext einer von Ihnen erstellten Kurve.

Jede Textart kann horizontal oder vertikal entlang einer Grundlinie oder eines Pfads ausgerichtet werden.

Verwandte Themen

„Arbeiten mit Absatztext“ auf Seite 278

„Erstellen von Formen“ auf Seite 280

„Transformieren von Objekten in Titeln“ auf Seite 286

„Formatieren von Text in Titeln“ auf Seite 276

Eingeben von Text ohne Ränder

1 Öffnen Sie die Werkzeuge des Titelfensters.

- Um horizontalen Text einzugeben, klicken Sie auf das Textwerkzeug T.
- Um vertikalen Text einzugeben, klicken Sie auf das vertikale Textwerkzeug T.

2 Klicken Sie im Zeichenbereich auf die Stelle, an der Sie mit der Eingabe beginnen möchten, und geben Sie den Text ein.

Hinweis: *Standardmäßig wird kein Textumbruch durchgeführt. Damit der Text umgebrochen wird, wenn er den Rand für geschützten Titel erreicht, wählen Sie „Titel“ > „Zeilenumbruch“. Wenn der Zeilenumbruch deaktiviert ist, müssen Sie die Eingabetaste (Windows) oder die Return-Taste (Mac OS) drücken, um eine neue Zeile zu beginnen.*

3 Wenn Sie die Texteingabe beendet haben, klicken Sie auf das Auswahlwerkzeug und anschließend außerhalb des Textfeldbereichs.

Eingeben von horizontalem oder vertikalem Text in einem Textfeld

1 Öffnen Sie die Werkzeuge des Titelfensters.

- Um horizontalen Text einzugeben, klicken Sie auf das Bereichs-Textwerkzeug .
- Um vertikalen Text einzugeben, klicken Sie auf das Textwerkzeug für vertikale Bereiche .

2 Ziehen Sie den Cursor im Zeichenbereich, um ein Textfeld zu erstellen.

3 Geben Sie den Text ein. Der Text wird automatisch umbrochen, wenn der Rand des Textfelds erreicht ist.

4 Wenn Sie die Texteingabe beendet haben, klicken Sie auf das Auswahlwerkzeug und anschließend außerhalb des Textfelds.

Hinweis: *Wenn Sie die Textfeldgröße mit dem Textwerkzeug oder dem Textwerkzeug für horizontale oder vertikale Bereiche ändern, wird nur die Größe des sichtbaren Feldbereichs geändert, die Textgröße an sich wird beibehalten.*

Kopieren von Text aus anderen Anwendungen

Sie können Text aus anderen Anwendungen kopieren und in das Titelfenster von Adobe Premiere Pro einfügen.

1 Wählen Sie den gewünschten Text in der anderen Anwendung aus und kopieren Sie ihn mit dem Befehl „Kopieren“.

2 Öffnen Sie in Adobe Premiere Pro das Titelfenster und wählen Sie dann „Bearbeiten“ > „Einfügen“, um den Text in einen Titel einzufügen.

Wird der Text aus einer anderen Adobe-Anwendung kopiert, werden viele der in dieser Anwendung festgelegten Attribute auf den Text im Titelfenster übertragen. Weitere Informationen finden Sie unter „Kopieren von Textobjekten in andere Anwendungen“ auf Seite 270.

Eingeben von Text entlang eines Pfads

1 Klicken Sie im Titelfenster auf das Pfad-Textwerkzeug oder das vertikale Pfad-Textwerkzeug . Die Pfad-Textwerkzeuge werden ähnlich wie ein Zeichenstift-Werkzeug verwendet.

2 Klicken Sie im Zeichenbereich auf die Stelle, an der der Text beginnen soll.

3 Klicken oder ziehen Sie, um einen zweiten Punkt zu erstellen.

4 Klicken Sie wiederholt, bis Sie den Pfad in der gewünschten Form erstellt haben.

5 Geben Sie den Text ein. Wenn Sie den Text eingeben, beginnt er über bzw. rechts neben dem Pfad. Passen Sie den Pfad ggf. durch Ziehen der Objektankerpunkte an.

Hinweis: *Wenn Sie die Größe des Textfelds in diesem Modus verändern, ändert sich nur die Ansicht, die Textgröße wird hingegen beibehalten.*

6 Wenn Sie die Texteingabe beendet haben, klicken Sie auf das Auswahlwerkzeug und anschließend außerhalb des Textfelds.

Eingeben und Auswählen von Text

❖ Doppelklicken Sie mit dem Auswahlwerkzeug auf die Textstelle, die bearbeitet werden oder an der die Auswahl beginnen soll. Das Werkzeug ändert sich in das Textwerkzeug. Durch den Cursor wird der Einfügepunkt angezeigt.

- Um den Einfügepunkt zu verschieben, klicken Sie zwischen den Zeichen oder verwenden Sie die Nach-links-Pfeiltaste oder die Nach-rechts-Pfeiltaste.
- Um ein einzelnes Zeichen oder eine Gruppe von nebeneinander stehenden Zeichen auszuwählen, ziehen Sie den Einfügepunkt zur Markierung über die entsprechende Stelle.

Sie können ausgewählten Text mithilfe von Steuerelementen im Titelfenster-Hauptbereich, im Titelfenster-Eigenschaftenbereich oder den Menübefehlen formatieren. Zur Formatierung des gesamten Texts oder eines Grafikobjekts klicken Sie auf das Objekt, um das gesamte Objekt auszuwählen, und ändern Sie dann die Objekteigenschaften.

Formatieren von Text in Titeln

Während einige Objekteigenschaften (z. B. Füllfarbe, Schatten usw.) für alle im Titelfenster erstellten Objekte identisch sind, sind andere Eigenschaften den Textobjekten vorbehalten. Steuerelemente für Schrift, Schriftschnitt und Ausrichtungstyp werden im Titelfenster über dem Zeichenbereich angezeigt. Weitere Optionen sind im Titelfenster-Eigenschaftenbereich und in der Hauptmenüleiste im Menü „Titel“ verfügbar.

Sie können die für einen Titel verwendeten Schriften jederzeit ändern. Der Schriftbrowser zeigt alle installierten Schriften mit einer Standardzeichenfolge an. Diese Zeichen können angepasst werden.

Bei Auswahl einer Schrift im Schriftbrowser wird diese umgehend auf den Titel angewendet. Der Schriftbrowser bleibt geöffnet, sodass Sie ganz einfach eine andere Schrift anzeigen können.

Hinweis: *Wenn Sie Titeldateien mit anderen Benutzern gemeinsam verwenden, stellen Sie sicher, dass alle darin verwendeten Schriften auf deren Computern installiert sind.*

Angeben einer Schrift

❖ Markieren Sie den Text und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Titel“ > „Schrift“ und anschließend eine Schrift im Menü.
- Klicken Sie im Fenster „Titelfenster-Eigenschaften“ auf das Dreieck für die Schriftart, um das Dropdown-Menü anzuzeigen, und wählen Sie eine Schriftart aus.

Ändern der Buchstaben, die im Schriftbrowser angezeigt werden

Wenn Sie die Dropdown-Menüs für Schriftart und -stil öffnen, erscheint der Schriftbrowser und zeigt Beispielbuchstaben in den verschiedenen verfügbaren Schriftarten an. Sie können bestimmen, welche Zeichen im Schriftbrowser verwendet werden.

1. Wählen Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Titelfenster“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Titelfenster“ (Mac OS) aus.
2. Geben Sie die Zeichen ein, die für Stilfelder (höchstens zwei) und für den Schriftbrowser (höchstens sechs) in ihren jeweiligen Feldern angezeigt werden sollen.
3. Klicken Sie auf „OK“.

Ändern der Schriftgröße

❖ Markieren Sie den Text und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Titel“ > „Größe“ und legen Sie dann die gewünschte Schriftgröße fest.
- Ändern Sie den Wert für die Schriftgröße im Titelfenster-Eigenschaftenbereich.

Ändern der Textausrichtung

1. Wählen Sie ein Textobjekt aus.
2. Wählen Sie „Titel“ > „Ausrichtung“ und legen Sie dann entweder eine horizontale oder eine vertikale Ausrichtung fest.

Angeben der Texteigenschaften

Wenn Sie ein Objekt in einem Titel auswählen, werden dessen Eigenschaften im Fenster für Titeleigenschaften angezeigt. Durch Anpassen der Werte im Fenster ändert sich das ausgewählte Objekt. Textobjekte verfügen über spezielle Eigenschaften, wie z. B. Zeichen- oder Wortabstand.

Hinweis: *Einige Texteigenschaften werden im Titelfenster-Eigenschaftenbereich nicht aufgeführt. Beispielsweise können Schrift, Schriftschnitt und Ausrichtungstyp entweder im Titelfensterbereich oder im Menü „Titelfenster" festgelegt werden. Das Menü „Titelfenster" enthält zudem Optionen für Ausrichtung, Zeilenumbruch, Tabstopps und das Einfügen eines Logos in ein Textfeld.*

1 Wählen Sie das Textobjekt oder den Textbereich aus, das bzw. den Sie ändern möchten.

2 Klicken Sie im Fenster für die Titeleigenschaften auf den Pfeil neben „Eigenschaften", und definieren Sie die Werte. Die Optionen umfassen u. a.:

Schrift Gibt die Schrift an, die dem ausgewählten Textobjekt zugewiesen wird. Verwenden Sie den Schriftbrowser, um die Schriftart anzuzeigen.

Schriftgröße Gibt die Schriftgröße in Bildzeilen an.

Seitenverhältnis Gibt die horizontale Skalierung der ausgewählten Schrift an. Der Wert ist ein Prozentsatz des normalen Seitenverhältnisses der Schrift. Werte unter 100 % machen den Text enger, Werte über 100 % machen ihn breiter.

Zeilenabstand Gibt den Abstand zwischen den einzelnen Textzeilen an. Bei lateinischer Schrift (Roman) wird der Zeilenabstand von der Grundlinie einer Textzeile bis zur Grundlinie der nächsten Zeile gemessen. Bei vertikalem Text wird der Zeilenabstand von der Mittellinie einer Textzeile bis zur Mittellinie der nächsten Zeile gemessen. Im Titelfenster gilt die Linie unter dem Text als Grundlinie. Sie können innerhalb desselben Absatzes mehrere Werte für den Zeilenabstand zuweisen, innerhalb einer Textzeile allerdings gilt der höchste Wert als gültiger Zeilenabstand für diese Zeile.

Hinweis: *Um die Grundlinien ein- oder auszublenden, wählen Sie „Titel" > „Ansicht" > „Textgrundlinien". Die Textgrundlinien werden nur angezeigt, wenn Sie das Textobjekt auswählen.*

Kerning Gibt den Zeichenabstand an, den Sie für bestimmte Zeichenpaare vergrößern oder verkleinern können. Der Wert gibt den Abstand zwischen den Zeichenpaaren in Prozent der Zeichenbreite an. Positionieren Sie den Cursor an den Punkt, an dem Sie das Kerning anpassen möchten.

Laufweite Gibt den Abstand zwischen Buchstaben in einer bestimmten Buchstabenfolge an. Der Wert gibt den Abstand zwischen den einzelnen Zeichen in Prozent der Zeichenbreite an. Es hängt von der Ausrichtung des Textes ab, von wo aus der Abstand der Zeichen angepasst wird. Bei zentriertem Text z. B. findet die Anpassung von der Mitte aus statt. Die Anpassung der Laufweite ist hilfreich, wenn ein Fließtext viele Zeichen mit breiten Linien enthält, was dazu führt, dass die Zeichen ineinander übergehen und schwer lesbar sind. Passen Sie die Laufweite des gesamten Textes in einem Textfeld an, indem Sie das Textfeld auswählen und den Wert für „Laufweite" ändern. Sie können die Laufweite auch lediglich für bestimmte aneinander grenzende Zeichen anpassen, indem Sie diese Zeichen markieren und den Wert für „Laufweite" ändern.

Grundlinienverschiebung Legt die Entfernung der Zeichen von der Grundlinie fest. Sie können den markierten Text nach oben oder unten verschieben, um hoch- bzw. tiefgestellte Zeichen zu erstellen. Das Ändern der Werts für „Grundlinienverschiebung" wirkt sich auf alle Zeichen aus. Passen Sie die Grundlinienverschiebung für den gesamten Text in einem Textfeld an, indem Sie das Textfeld auswählen und den Wert ändern. Sie können die Grundlinienverschiebung auch lediglich für bestimmte aneinander grenzende Zeichen anpassen, indem Sie diese Zeichen markieren und den Wert ändern.

Neigung Gibt die Neigung eines Objekts in Grad an.

Kapitälchen Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle markierten Objekte in Großbuchstaben angezeigt.

Kapitälchengröße Gibt die Größe der Kapitälchen im Verhältnis zur normalen Schrifthöhe in Prozent an. Bei Anpassung dieses Wertes ändert sich die Größe aller Zeichen im Textobjekt mit Ausnahme des ersten Zeichens. Ist für „Kapitälchengröße“ der Wert „100 %“ eingestellt, so wird der gesamte Text in Großbuchstaben angezeigt.

Unterstrichen Wenn diese Option aktiviert ist, wird der markierte Text unterstrichen. Diese Option ist nicht für Text auf einem Pfad verfügbar.

Arbeiten mit Absatztext

Werkzeuge im Titelfenster ermöglichen schnelle Größenänderungen und das Ausrichten des Absatztexts.

Informationen über die Verwendung von Umbrüchen in Titeln finden Sie unter „Eingeben von Text in Titel“ auf Seite 274.

Verwandte Themen

„Eingeben von Text in Titel“ auf Seite 274

Ändern der Absatzausrichtung

❖ Wählen Sie ein Absatztextobjekt aus, und führen Sie am oberen Rand des Titelfensters den folgenden Schritt aus:

- Um den Text in seinem Textfeld links auszurichten, klicken Sie auf „Linksbündig“ .
- Um den Text in seinem Textfeld zu zentrieren, klicken Sie auf „Zentriert“ .
- Um den Text in seinem Textfeld rechts auszurichten, klicken Sie auf „Rechtsbündig“ .

Umbrechen von Absatztext

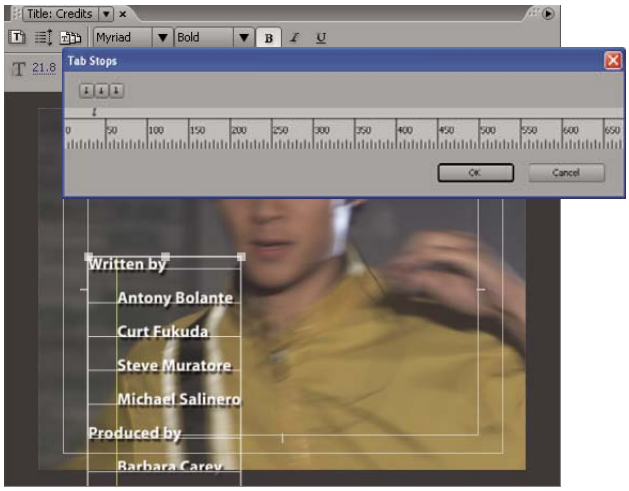
❖ Markieren Sie ein Absatztextobjekt.

- Ziehen Sie einen beliebigen Griffpunkt des Absatztext-Begrenzungsfeldes, um die Feldgröße zu ändern.

Erstellen von Tabstopps in Titeln

Bei der Texterstellung mit dem Textwerkzeug oder mit dem Textwerkzeug für vertikale Bereiche können Sie Tabstopps in ähnlicher Weise verwenden wie in einem Textverarbeitungsprogramm. Tabstopps sind besonders nützlich, wenn Sie professionell gestaltete Vor- und Nachspanne erstellen möchten. Sie können mehrere Tabstopps innerhalb eines Textfeldes festlegen und die Tabulatortaste drücken, um den Cursor zum nächsten Tabstopp zu bewegen. Sie können für jeden Tabstopp eine andere Ausrichtung festlegen.

***Hinweis:** Mit Tabstopps können Sie nur die Zeichen eines Textobjekts ausrichten. Um ein vollständiges Text- oder Grafikobjekt auszurichten, verwenden Sie den Befehl „Objekte ausrichten“.*



Tabstopps, Dialogfeld

Verwandte Themen

„Erstellen von rollenden oder bewegten Titeln“ auf Seite 296

„Ausrichten und Verteilen von Objekten in Titeln“ auf Seite 285

Einstellen und Anpassen eines Tabulators

1. Markieren Sie ein Textfeld.
2. Wählen Sie „Titel“ > „Tabstopps“.
3. Richten Sie die Zeile „0” im Tabstopp-Lineal an der linken Kante das ausgewählten Textfelds aus.
4. Klicken Sie auf das Tabstopplineal über den Zahlen, um einen Tabstopp zu setzen. Ziehen Sie den Tabstopp auf die gewünschte Position. Die Tabstoppposition im ausgewählten Textfeld wird während des Ziehens durch eine gelbe vertikale Linie oder *Tabstoppmarkierung* angezeigt.

- Um einen Tabstopp mit linksbündigem Text zu erstellen, klicken Sie auf die Tabstoppmarkierung für linksbündige Ausrichtung .
- Um einen Tabstopp mit zentriertem Text zu erstellen, klicken Sie auf die Tabstoppmarkierung für zentrierte Ausrichtung .
- Um einen Tabstopp mit rechtsbündigem Text zu erstellen, klicken Sie auf die Tabstoppmarkierung für rechtsbündige Ausrichtung .

5. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld „Tabstopps“ zu schließen. Das ausgewählte Textfeld enthält die von Ihnen angegebenen Tabstopps.

Hinweis: *Um Tabstoppmarkierungen bei Auswahl anzuzeigen (und nicht nur, wenn das Dialogfeld „Tabstopps“ geöffnet ist), wählen Sie „Titelfenster“ > „Ansicht“ > „Tabstoppmarkierungen“.*

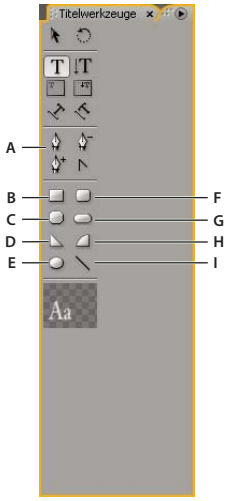
Löschen eines Tabulators

❖ Ziehen Sie im Dialogfeld „Tabstopps“ den Tabstopp nach oben, unten oder vom Tabstopplineal herunter.

Hinzufügen von Formen und Bildern

Erstellen von Formen

Sie können die Zeichenwerkzeuge im Titelfenster verwenden, um verschiedene Formen zu erstellen. Hierzu zählen z. B. Rechtecke, Ellipsen und Linien. Im Titelfenster sind Standard-Zeichenstift-Werkzeuge enthalten, die den Stiftwerkzeugen von Adobe Illustrator und Adobe Photoshop ähneln.



Titelfenster-Werkzeuge:Fenster
***A.** Stift Werkzeug **B.** Rechteck **C.** Rechteck mit zugeschnittenen Ecken **D.** Keil **E.** Ellipse **F.** Rechteck mit abgerundeten Ecken **G.** Abgerundetes Rechteck **H.** Bogen **I.** Linie*

❖ Wählen Sie ein Formwerkzeug aus.

- Halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt, um das Seitenverhältnis der Form beizubehalten.
- Ziehen Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS), um vom Mittelpunkt der Form aus zu zeichnen.
- Ziehen Sie bei gedrückter Umschalt+Alt-Taste (Windows) oder Umschalt+Optionstaste (Mac OS), um das Seitenverhältnis zu beschränken und von der Mitte aus zu zeichnen.
- Ziehen Sie den Cursor beim Zeichnen diagonal über die Eckpunkte, um die Form diagonal zu spiegeln.
- Ziehen Sie den Cursor beim Zeichnen quer über die Form, nach oben oder nach unten, um die Form horizontal oder vertikal zu spiegeln.

Um die Form nach dem Zeichnen zu spiegeln, ziehen Sie einen Eckpunkt der Form mit dem Auswahlwerkzeug in die Richtung, in die sie gespiegelt werden soll.

Verwandte Themen

„Zeichnen gerader Segmente mit dem Stiftwerkzeug“ auf Seite 281

„Zeichnen von Kurven mit dem Stiftwerkzeug“ auf Seite 281

Ändern der Form eines Grafikobjekts/Logos

1 Wählen Sie ein oder mehrere Objekte oder Logos in einem Titel aus.

2 Klicken Sie im Titelfenster-Eigenschaftenbereich auf das Dreieck neben „Eigenschaften“, um die Liste zu erweitern, und wählen Sie dann eine Option aus dem Menü „Grafiktyp“ aus.

Hinweis: *Wenn Sie Formen ändern, können die ursprünglichen Objektankerpunkte verloren gehen. Um die Objektankerpunkte vor oder nach dem Ändern der Form anzuzeigen, markieren Sie das Objekt mit dem Auswahlwerkzeug.*

Zeichnen gerader Segmente mit dem Stiftwerkzeug

Sie können gerade Linien zeichnen, indem Sie mit dem Stiftwerkzeug in den Zeichenbereich klicken. Dadurch werden Objektankerpunkte erstellt, die durch gerade Segmente verbunden sind.

1 Wählen Sie das Stiftwerkzeug.

2 Positionieren Sie die Spitze des Zeichenstifts an der Stelle, an der das gerade Segment beginnen soll, und klicken Sie, um den ersten Objektankerpunkt festzulegen. Der Objektankerpunkt bleibt solange markiert (ausgefüllt), bis Sie den nächsten Punkt hinzufügen.

Hinweis: *Das erste Segment, das Sie zeichnen, wird erst sichtbar, nachdem Sie einen zweiten Objektankerpunkt erstellt haben. Wenn von beiden Seiten des Punktes Linien ausgehen, haben Sie das Zeichenstift-Werkzeug versehentlich gezogen. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Rückgängig“ und klicken Sie erneut.*

3 Klicken Sie an die Stelle, an der das Segment enden soll. (Halten Sie dabei die Umschalttaste gedrückt, um den Winkel des Segments auf 45 Grad bzw. ein Vielfaches davon zu beschränken.) Hierdurch wird ein weiterer Objektankerpunkt erstellt.

4 Klicken Sie wiederholt mit dem Zeichenstift-Werkzeug, um weitere gerade Segmente zu erstellen. Der letzte hinzufügte Objektankerpunkt wird als großes Quadrat dargestellt, um anzuzeigen, dass er ausgewählt ist.

5 Schließen Sie die Pfaderstellung ab, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:

- Um einen Pfad zu schließen, zeigen Sie auf den ersten Objektankerpunkt. Wenn sich das Zeichenstift-Werkzeug genau über dem ersten Objektankerpunkt befindet, wird ein Kreis unter dem Cursor angezeigt.
- Wenn Sie den Pfad offen lassen möchten, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) auf einen freien Bereich, oder wählen Sie im Werkzeugfenster ein anderes Werkzeug aus.

Zeichnen von Kurven mit dem Stiftwerkzeug

Kurvensegmente werden durch Ziehen der Objektankerpunkte mit dem Zeichenstift-Werkzeug gezeichnet. Wenn Sie einen Objektankerpunkt, der Kurvensegmente verbindet, mit dem Auswahlwerkzeug markieren, werden an den Segmenten *Richtungslinien* angezeigt, die in *Richtungspunkten* enden. Der Winkel und die Länge der Richtungslinien bestimmen die Form und die Größe der Kurvensegmente. Durch das Verschieben der Richtungslinien ändert sich die Form der Kurven. An *Verbindungspunkten* werden immer zwei Richtungslinien angezeigt, die sich zu einer einzigen geraden Linie vereinen. Wenn Sie den Richtungspunkt einer Richtungslinie ziehen, die in einen Verbindungspunkt mündet, bewegen sich immer beide Richtungslinien gleichzeitig, sodass an diesem Objektankerpunkt eine gleichmäßige Kurve entsteht. Ein *Eckpunkt* dagegen kann ein, zwei oder keine Richtungslinien haben, je nachdem ob er ein, zwei bzw. keine Kurvensegmente verbindet.

Die Richtungslinien der Eckpunkte bewegen sich unabhängig voneinander und bewirken so, dass die Ecken erhalten bleiben. Wenn Sie einen Richtungspunkt ziehen, der sich auf der Richtungslinie eines Eckpunkts befindet, werden andere eventuell vorhandene Richtungslinien nicht verschoben. Grifflinien bilden immer eine Tangente (senkrecht zum Radius) zur Kurve an den Objektankerpunkten. Der Winkel der Richtungslinien legt die Neigung der Kurve fest, die Länge der Richtungslinien bestimmt die Höhe bzw. Tiefe der Kurve.

1 Wählen Sie das Stiftwerkzeug.

2 Positionieren Sie den Cursor an der Stelle, an der die Kurve beginnen soll. Halten Sie die Maustaste gedrückt.

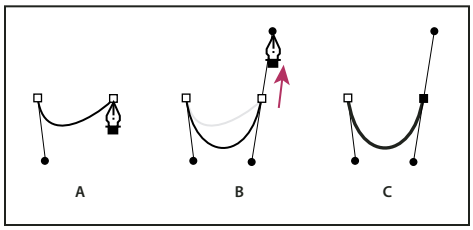
3 Ziehen Sie mit der Maus, um Richtungslinien zu erstellen, die die Neigung des zu zeichnenden Kurvensegments bestimmen. Die Richtungslinie sollte eine Länge von ungefähr einem Drittel der Entfernung zum nächsten zu zeichnenden Objektankerpunkt haben. Ziehen Sie bei gedrückter Umschalttaste, um den Winkel der Richtungslinie auf ein Vielfaches von 45 Grad zu beschränken.

4 Lassen Sie die Maustaste los.

Hinweis: *Das erste Segment wird erst sichtbar, nachdem Sie einen zweiten Objektankerpunkt erstellt haben.*

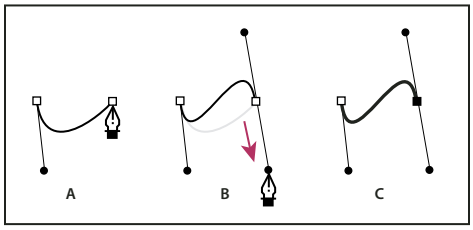
5 Positionieren Sie das Stiftwerkzeug dort, wo das Kurvensegment enden soll.

- Um eine C-förmige Kurve zu erstellen, ziehen Sie den Cursor in die Richtung, die der Richtung entgegengesetzt ist, in die Sie den Cursor für die Erstellung des letzten Objektankerpunktes gezogen haben.



Drawing second point in curves
A. *Startpunkt für die Erstellung eines neuen Verbindungspunkts* ***B.*** *Cursor in die der vorherigen Richtungslinie entgegengesetzte Richtung ziehen, um eine C-förmige Kurve zu erstellen* ***C.*** *Ergebnis nach dem Loslassen der Maustaste*

- Um eine S-förmige Kurve zu erstellen, ziehen Sie den Cursor in die gleiche Richtung, in die Sie den Cursor für die Erstellung des vorherigen Objektankerpunkts gezogen haben.



S-Kurven zeichnen
A. *Startpunkt für die Erstellung eines neuen Verbindungspunkts* ***B.*** *Cursor in die gleiche Richtung wie die vorherige Richtungslinie ziehen, um eine S-förmige Kurve zu erstellen* ***C.*** *Ergebnis nach dem Loslassen der Maustaste*

6 Ziehen Sie das Zeichenstift-Werkzeug von verschiedenen Positionen aus, um weitere Punkte zu erstellen.

- Um den Pfad zu schließen, zeigen Sie mit dem Zeichenstift-Werkzeug auf den ersten Objektankerpunkt. Klicken oder ziehen Sie, um den Pfad zu schließen.
- Um den Pfad geöffnet zu lassen, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf eine beliebige Stelle außerhalb der Objekte oder wählen Sie das Auswahlwerkzeug aus.

Anpassen von Objektankerpunkten und Kurven

Im Titelfenster sind Werkzeuge enthalten, mit denen Sie vorhandene Pfade bearbeiten können. Sie können Objektankerpunkte zu einem Pfad hinzufügen oder daraus löschen. Sie können auch Objektankerpunkte verschieben und ihre Richtungslinien bearbeiten, um die Kurve benachbarter Liniensegmente zu ändern. Zudem können Sie nicht nur die Breite des Pfads angeben, sondern auch die Form seiner Endpunkte bzw. Kappen und seiner Ecken bzw. Verbindungen.

Hinzufügen eines Objektankerpunkts zu einem Pfad

1 Wählen Sie den Pfad aus.

2 Wählen Sie das Ankerpunkt-hinzufügen-Werkzeug aus.

- Um einen Objektankerpunkt hinzuzufügen, ohne eine Kurve zu erstellen oder manuell anzupassen, klicken Sie an die Stelle, an der Sie einen Objektankerpunkt hinzufügen möchten.
- Um einen Objektankerpunkt hinzuzufügen und den neuen Punkt gleichzeitig zu verschieben, ziehen Sie ihn an die Stelle des Pfades, an der Sie einen Objektankerpunkt hinzufügen möchten.

Löschen eines Objektankerpunkts

1 Wählen Sie den Pfad aus, der den Objektankerpunkt enthält.

2 Wählen Sie das Ankerpunkt-löschen-Werkzeug.

3 Klicken Sie auf den Punkt, der gelöscht werden soll.

Anpassen eines Objektankerpunkts

1 Wählen Sie den Pfad aus, der den Objektankerpunkt enthält.

2 Wählen Sie das Stiftwerkzeug.

3 Zeigen Sie mit dem Cursor auf den Punkt. Wenn der Cursor sich in einen Pfeil mit einem Viereck ändert, ziehen Sie den Objektankerpunkt, um ihn anzupassen.

Umwandeln des Objektankerpunkttyps

Während des Zeichnens kann es notwendig sein, den Typ der Objektankerpunkte zu ändern, die Sie für ein Segment erstellt haben.

1 Wählen Sie den zu bearbeitenden Pfad aus.

2 Wählen Sie das Ankerpunkt-umwandeln-Werkzeug aus und zeigen Sie mit dem Cursor auf den umzuwandelnden Obejektankerpunkt.

- Um einen Eckpunkt in einen Verbindungspunkt umzuwandeln, ziehen Sie vom Eckpunkt aus eine Richtungslinie.
- Um einen Verbindungspunkt in einen Eckpunkt ohne Richtungslinien umzuwandeln, klicken Sie auf den Verbindungspunkt.
- Um einen Eckpunkt ohne Richtungslinien in einen Eckpunkt mit voneinander unabhängigen Richtungslinien umzuwandeln, ziehen Sie zunächst vom Eckpunkt aus eine Richtungslinie (sodass ein Verbindungspunkt mit Richtungslinien entsteht). Lassen Sie dann die Maustaste los und ziehen Sie einen der Richtungspunkte.
- Um einen Verbindungspunkt in einen Eckpunkt mit voneinander unabhängigen Richtungslinien umzuwandeln, ziehen Sie einen der Richtungspunkte.

Hinweis: *Wenn Sie das Zeichenstift-Werkzeug über einem Objektankerpunkt platzieren und dabei die Alt-Taste (Windows) oder die Optionstaste (Mac OS) drücken, wird das Zeichenstift-Werkzeug vorübergehend in das Ankerpunkt-umwandeln-Werkzeug geändert.*

Ändern der Segmentkurve

1 Wählen Sie den zu bearbeitenden Pfad aus.

2 Wählen Sie das Zeichenstift-Werkzeug aus und ziehen Sie ein Segment, um seine Kurve zu ändern.

Hinweis: *Das Ziehen eines Segments bewirkt, dass die Kurve geändert wird, indem die Richtungslinien an beiden Enden des Segments um denselben Betrag angepasst werden. Mit dieser Vorgehensweise können Sie ein gerades Segment in eine Kurvensegment ändern.*

Definieren von Optionen für offene und geschlossene Bézier-Formen

❖ Wählen Sie eine Linie oder eine offene oder geschlossene Bézier-Form aus und geben Sie im Titelfenster-Eigenschaftenbereich die folgenden Optionen an:

Linienbreite Legt die Breite des Pfads in Pixeln fest.

Abschlusstyp Gibt den Abschlusstyp des Pfads an. Die Option „Eckig“ schließt den Pfad quadratisch ab. Die Option „Rund“ schließt den Pfad mit halbkreisförmigen Enden ab. Die Option „Quadrat“ schließt den Pfad mit Quadraten ab, die sich bis zu der Hälfte der Linienbreite hinter dem Linienende erstrecken. Dadurch erstreckt sich die Linienbreite um die Linie herum gleichmäßig in alle Richtungen.

Verbindungstyp Legt fest, wie die Enden von angrenzenden Pfadsegmenten miteinander verbunden werden. Die Option „Gehren“ verbindet Pfadsegmente durch spitze Ecken. Die Option „Rund“ verbindet Pfadsegmente durch abgerundete Ecken. Die Option „Abschrägen“ verbindet Pfadsegmente durch abgeschrägte Ecken.

Gehrungsbeschränkung Legt fest, wann der Verbindungstyp von spitz zu abgeschrägt wechselt. Die Standardbeschränkung ist 4, was bedeutet, dass der Verbindungspunkt sich von spitz in abgeschrägt ändert, wenn die Länge des Punktes viermal so groß ist wie die Linienbreite. Wenn Sie als Beschränkung 1 eingeben, wird immer ein abgeschrägter Verbindungspunkt eingefügt.

Hinweis: *Sie können die oben beschriebenen Optionen auf Formen anwenden, die Sie mit dem Zeichenstift-Werkzeug oder dem Linienzeichner erstellen. Außerdem können Sie auf jedes Text- oder Grafikobjekt einen inneren oder äußeren Strich anwenden.*

Hinzufügen von Bildern zu Titeln

Verwenden Sie das Titelfenster, um ein Bild in einem Titel zu platzieren, z. B. um ein Logo/eine Grafik in einen Titel einzufügen, der als Vorlage dienen soll. Fügen Sie Bilder entweder als Grafikelemente hinzu oder platzieren Sie sie als Bestandteil eines Texts in einem Textfeld. Im Titelfenster können sowohl Bitmap-Bilder als auch vektorbasierte Grafiken (z. B. in Adobe Illustrator erstellte Grafiken) verwendet werden. Vektorbasierte Grafiken werden in Premiere Pro jedoch gerastert, wobei die Grafik im Titelfenster in eine Bitmap-Version umgewandelt wird. Standardmäßig wird ein eingefügtes Bild in der ursprünglichen Größe angezeigt.

Verwandte Themen

„Arbeiten mit Stilen“ auf Seite 293

„Transformieren von Objekten in Titeln“ auf Seite 286

„Hinzufügen einer Textur für Text oder Objekte“ auf Seite 290

Platzieren eines Logos in einem Titel

1 Wählen Sie „Titel“ > „Logo“ > „Logo einfügen“.

2 Ziehen Sie das Logo auf die gewünschte Position. Passen Sie ggf. Größe, Deckkraft, Drehung und Skalierung des Logos an.

Hinweis: *Fügen Sie ein Logo ein, wenn das Bild Bestandteil der Titeldatei werden soll. Wenn ein Bild oder ein laufendes Video nur als Hintergrund verwendet werden soll, überlagern Sie den Titel auf einen Clip des Bildes oder Videos.*

Platzieren eines Logos in einem Textrahmen

1 Klicken Sie mit einem Textwerkzeug auf die Stelle, an der das Logo eingefügt werden soll.

2 Wählen Sie „Titel“ > „Logo“ > „Logo in Text einfügen“.

Wiederherstellen der Größe/des Seitenverhältnisses eines Logos

❖ Wählen Sie das Logo aus und wählen Sie entweder „Titel“ > „Logo“ > „Logogröße wiederherstellen“ oder „Titel“ > „Logo“ > „Logo-Seitenverhältnis wiederherstellen“.

Arbeiten mit Text und Objekten in Titeln

Ändern der Stapelreihenfolge von Objekten in Titeln

Ein Objekt umfasst alle Formen oder Textrahmen, die Sie im Titelfenster erstellen können. Wenn Sie Objekte erstellen, die einander überlappen, können Sie im Titelfenster eine Stapelreihenfolge festlegen.

1 Wählen Sie das zu verschiebende Objekt aus.

2 Wählen Sie „Titel“ > „Anordnen“ und aktivieren Sie dann eine der folgenden Optionen:

In den Vordergrund Verschiebt das ausgewählte Objekt an den Anfang der Stapelreihenfolge.

Schrittweise vorwärts Tauscht die Position des ausgewählten Objekts mit der Position des Objekts, das direkt vor ihm platziert ist.

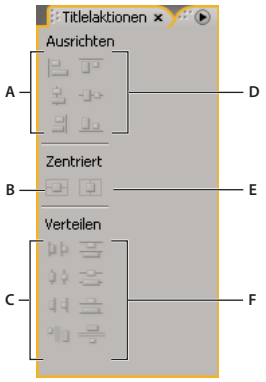
In den Hintergrund Verschiebt das ausgewählte Objekt an das Ende der Stapelreihenfolge.

Schrittweise rückwärts Tauscht die Position des ausgewählten Objekts mit der Position des Objekts, das direkt hinter ihm platziert ist.

Hinweis: *Sind Text- und Formelemente dicht beieinander gestapelt, kann die Auswahl einzelner Elemente schwierig sein. Mit dem Befehl „Titel“ > „Auswählen“ können Sie einfach durch die gestapelten Elemente navigieren, um das gewünschte Element auszuwählen.*

Ausrichten und Verteilen von Objekten in Titeln

Das Fenster „Titelaktionen“ enthält Schaltflächen zum Anordnen von Objekten im Zeichenbereich. Die Objekte können entlang den horizontalen oder vertikalen Achsen ausgerichtet, zentriert und verteilt werden.



Fenster „Titelaktionen“
A. *Schaltflächen für horizontale Ausrichtung* ***B.*** *Schaltfläche für vertikale Ausrichtung* ***C.*** *Schaltflächen für horizontale Verteilung*
D. *Schaltflächen für vertikale Ausrichtung* ***E.*** *Schaltfläche für horizontale Zentrierung* ***F.*** *Schaltflächen für vertikale Verteilung*

Zentrieren von Objekten in Titeln

1 Markieren Sie im Titelfenster ein oder mehrere Objekte.

2 Klicken Sie im Fenster „Titelaktionen“ auf die Schaltfläche für den gewünschten Zentrierungstyp.

Hinweis: *Sie können Objekte zentrieren, indem Sie den Befehl „Titel“ > „Position“ verwenden und die gewünschte Option auswählen. Zusätzlich können Sie „Titel“ > „Position“ > „Unteres Drittel“ auswählen, um das ausgewählte Objekt entlang der unteren Kante des Rands für geschützte Titel zu positionieren. Um ein Objekt sowohl horizontal als auch vertikal im Zeichenbereich zu zentrieren, klicken Sie auf beide Zentrierungsschaltflächen.*

Ausrichten von Objekten in Titeln

Bei Verwendung einer Ausrichtungsoption werden die ausgewählten Objekte an dem Objekt ausgerichtet, das der gewünschten Ausrichtung am ehesten entspricht. Beispielsweise werden bei einer rechtsbündigen Ausrichtung alle ausgewählten Objekte an dem ausgewählten Objekt ausgerichtet, das am weitesten rechts liegt.

1 Markieren Sie im Titelfenster ein oder mehrere Objekte.

2 Klicken Sie im Fenster „Titelaktionen“ auf die Schaltfläche für den gewünschten Zentrierungstyp.

Verteilen von Objekten in Titeln

Bei Verwendung einer Verteilungsoption werden die ausgewählten Objekte zwischen den am weitesten auseinander liegenden Objekten gleichmäßig verteilt. Beispielsweise werden bei einer vertikalen Verteilung die ausgewählten Objekte zwischen den am höchsten und am niedrigsten gelegenen ausgewählten Objekten verteilt.

Wenn Sie Objekte unterschiedlicher Größe verteilen, sind die Abstände zwischen den Objekten unter Umständen nicht einheitlich. So werden bei einer Verteilung von Objekten anhand ihres Zentrums zwar gleiche Abstände zwischen den Zentren der Objekte erzeugt, nicht jedoch zwischen den Objekten selbst. Um einen gleichbleibenden Abstand zwischen ausgewählten Objekten festzulegen, aktivieren Sie die Option für den gleichmäßigen horizontalen oder gleichmäßigen vertikalen Abstand.

1 Markieren Sie im Titelfenster drei oder mehr Objekte.

2 Klicken Sie im Fenster „Titelaktionen“ auf die Schaltfläche für den gewünschten Verteilungstyp.

Transformieren von Objekten in Titeln

Sie können die Position, Drehung, Skalierung und Opazität eines Objekts anpassen. Diese Attribute werden zusammen als *Transformationseigenschaften* bezeichnet. Um ein Objekt zu transformieren, können Sie es in den Zeichenbereich ziehen. Sie können auch einen Befehl im Menü „Titel“ wählen oder Steuerelemente im Titelfenster-Eigenschaftenbereich verwenden.

Anpassen der Opazität eines Objekts

1 Wählen Sie ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten aus.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Passen Sie im Abschnitt „Transformieren“ des Titelfenster-Eigenschaftenbereichs den Wert für die Deckkraft an.
- Wählen Sie „Titel“ > „Transformieren“ > „Deckkraft“, geben Sie einen neuen Wert für die Deckkraft ein und klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: *Mit der Einstellung für die Deckkrafteigenschaft wird die Deckkraft des Objekts innerhalb eines Titels angepasst. Sie können die Gesamtdeckkraft für den gesamten Titel in der Sequenz wie bei einem Videoclip festlegen, indem Sie Effekte verwenden.* *Siehe „Anpassen der Deckkraft von Clips“ auf Seite 463.*

Anpassen der Objektposition

1 Wählen Sie ein Objekt aus oder klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Objekte, um mehrere Objekte auszuwählen.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie die ausgewählten Objekte im Zeichenbereich an ihre neue Position.
- Wählen Sie „Titel“ > „Transformieren“ > „Position“, geben Sie neue Werte für die X- und Y-Position ein und klicken Sie dann auf „OK“.
- Geben Sie im Abschnitt „Transformieren“ des Titelfenster-Eigenschaftenbereichs Werte für die X-Position und die Y-Position ein.
- Verschieben Sie das Objekt unter Verwendung der Pfeiltasten schrittweise in 1-Pixel-Schritten. Wenn Sie dabei die Umschalttaste gedrückt halten, wird das Objekt in Schritten von jeweils 5 Pixeln verschoben.
- Wählen Sie „Titel“ > „Position“ und wählen Sie eine Option, um das ausgewählte Objekte zu zentrieren oder seine untere Kante an der unteren Kante des Rands für geschützte Titel auszurichten.

Objekte skalieren

❖ Wählen Sie ein Objekt aus oder klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Objekte, um mehrere Objekte auszuwählen.

- Um die Breite zu skalieren, ziehen Sie im Zeichenbereich die linken oder rechten Griffpunkte eines beliebigen Objekts.
- Um die Höhe zu skalieren, ziehen Sie im Zeichenbereich die oberen oder unteren Griffpunkte des Objekts.
- Um die Proportionen der Objekte beizubehalten, halten Sie beim Ziehen der Eck- und Seitengriffpunkte die Umschalttaste gedrückt.
- Um beim Skalieren das Seitenverhältnis beizubehalten, halten Sie beim Ziehen der Eckgriffpunkte die Umschalttaste gedrückt.
- Wenn Sie ein Objekt von der Mitte aus skalieren möchten, ziehen Sie einen Eckgriffpunkt des Objekts bei gedrückter Alt-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS).
- Um Skalierungswerte in Prozent festzulegen, wählen Sie „Titel“ > „Transformieren“ > „Skalieren“. Geben Sie die gewünschten Werte ein und klicken Sie dann auf „OK“.
- Um Skalierungswerte in Pixel festzulegen, definieren Sie im Titelfenster-Eigenschaftenbereich die Werte für Breite und Höhe.

Hinweis: *Durch Ziehen der Griffpunkte eines mit dem horizontalen oder vertikalen Textwerkzeug erstellten Textobjekts wird die Schriftgröße geändert. Wenn die Skalierung nicht einheitlich ist, ändert sich auch der Seitenverhältniswert des Textes.*

Ändern des Drehwinkels eines Objekts

1 Wählen Sie ein Objekt aus oder klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Objekte, um mehrere Objekte auszuwählen.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Positionieren Sie den Cursor im Zeichenbereich unmittelbar neben einem Steuerungspunkt eines Objekts. Wenn der Cursor sich in das Drehsymbol ändert, ziehen Sie ihn in die gewünschte Richtung, um den Winkel zu verändern. Halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt, um die Objekte in 45°-Schritten zu drehen.
- Wählen Sie das Drehungswerkzeug aus und ziehen Sie das Objekt in die gewünschte Richtung.

- Wählen Sie „Titel“ > „Transformieren“ > „Drehung“, geben Sie einen neuen Wert für die Drehung ein und klicken Sie dann auf „OK“.
- Geben Sie im Titelfenster-Eigenschaftenbereich einen Wert für die Drehung ein. Sie können auch die Kategorieüberschrift „Drehung“ erweitern und das Winkelsteuerelement entsprechend ziehen.

Verzerren eines oder mehrerer Objekte

1 Wählen Sie ein Objekt aus oder klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste, um mehrere Objekte auszuwählen.

2 Klicken Sie im Abschnitt „Eigenschaften“ des Titelfenster-Eigenschaftenbereichs auf das Dreieck neben „Verzerrungsfilter“, um die zugehörigen X- und Y-Optionen anzuzeigen. Passen Sie den X-Wert an, um den Text entlang der X-Achse zu verzerren. Passen Sie den Y-Wert an, um das Bild entlang der Y-Achse zu verzerren.

Hinweis: *Das Verzerren wirkt sich auf das horizontale (X) oder vertikale (Y) Seitenverhältnis eines gesamten Grafikobjekts aus. Die Zeichen in einem Textobjekt sind jedoch nur einzeln betroffen.*

Hinzufügen von Füllungen, Strichen oder Schatten in Titeln

Objekteigenschaften

Sie können jedem von Ihnen erstellten Objekt individuelle Eigenschaften hinzufügen und Eigenschaftenkombinationen als *Stil* speichern. Stile erscheinen im Fenster „Titelstile“ als Schaltflächen. Das Verwenden von Stilen hilft Ihnen, ein einheitliches Erscheinungsbild der verschiedenen Titel in einem Projekt zu wahren.

Titelfenster mit aktiviertem Titelfenster-Eigenschaftenbereich

Verwandte Themen

„Arbeiten mit Stilen“ auf Seite 293

Einstellen der Füllung für Text und Objekte

Die Objekteigenschaft für *Füllung* definiert den Bereich innerhalb der Objektkonturen: den Bereich innerhalb eines Grafikobjekts oder innerhalb des Rahmen für jedes Zeichen eines Textobjekts. Sie können ein ganzes Objekt oder einzelne Buchstaben füllen.

Hinweis: *Wenn Sie einem Objekt einen Strich hinzufügen, enthält der Strich auch eine Füllung (siehe „Hinzufügen von Strichen zu Texten und Objekten“ auf Seite 291).*

1 Wählen Sie das zu füllende Objekt aus.

2 Klicken Sie im Titeleigenschaftenfenster auf das Dreieck neben der Füllungskategorie, und wählen Sie das Kästchen neben der Kategorie aus, um eine Option zu definieren. Einige Optionen umfassen:

Fülltyp Gibt an, ob und wie Farbe in den Konturen von Text oder Grafikobjekten angewendet wird.

Farbe Gibt die Farbe der Füllung an. Klicken Sie auf das Farbfeld, um eine Farbauswahl zu öffnen, oder klicken Sie auf die Pipette, um anhand des Bildschirms eine Farbe zu wählen. Die Farboptionen variieren je nach ausgewähltem Fülltyp.

Deckkraft Legt die Deckkraft der Füllung auf einen Wert zwischen 0 % (vollständig transparent) und 100 % (vollständig deckend) fest. Sie legen die Deckkraft der Füllfarbe eines Objekts fest, um die Deckkraft einzelner Objekte in einem Titel festzulegen. Um die Deckkraft des Titels insgesamt festzulegen, fügen Sie ihn zu einer Spur im Schnittfenster über einem anderen Clip hinzu und passen Sie seine Deckkraft so wie bei anderen Clips an.

Fülltypoptionen

Farbfläche Erstellt eine Füllung in einheitlicher Farbe. Legen Sie die Optionen nach Bedarf fest.

Linearer Verlauf oder Radialer Verlauf Lineare Abstufung erstellt eine zweifarbige, lineare Füllung. Radiale Abstufung erstellt eine zweifarbige kreisförmige Füllung.

Die Option „Farbe“ legt die Anfangs- und Endfarbe für den Verlauf (im linken bzw. rechten Feld angezeigt) oder aber *Farbstopps* fest. Doppelklicken Sie auf einen Farbstopp, um eine Farbe auszuwählen. Ziehen Sie die Farbstopps, um den Farbübergang weicher oder härter einzustellen.

Mit den Optionen „Farbstoppfarbe“ und „Farbstoppdeckkraft“ werden die Farbe bzw. die Deckkraft des ausgewählten Farbstopps festgelegt. Klicken Sie auf das Dreieck über dem Farbstopp, den Sie definieren möchten, und nehmen Sie die erforderlichen Anpassungen vor. Die Option „Winkel“ (nur für „Linearer Verlauf“) legt den Winkel des Verlaufs fest. Die Option „Wiederholen“ legt fest, wie oft das Verlaufsmuster wiederholt werden soll.

4-farbiger Verlauf Erstellt einen Verlauf aus vier Farben, wobei jede Farbe von einer Ecke des Objekts ausgeht.

Die Option „Farbe“ legt die Farben fest, die von den einzelnen Ecken des Objekts ausgeht. Doppelklicken Sie ein Feld in einer beliebigen Ecke, um eine Farbe für diese Ecke auszuwählen.

Mit den Optionen „Farbstoppfarbe“ und „Farbstoppdeckkraft“ werden die Farbe bzw. die Deckkraft der unteren rechten Ecke festgelegt. So wählen Sie eine Farbe aus:

- Klicken Sie auf die Palette „Farbstoppfarbe“, um die Farbauswahl zu öffnen. Wählen Sie dann eine Farbe aus.
- Klicken Sie auf die Farbstoppfarbe-Pipette und klicken Sie auf eine beliebige Farbe auf dem Bildschirm.

Abschrägen Fügt dem Hintergrund eine abgeschrägte Kante hinzu. Die Option „Balance“ legt fest, wie viel Prozent der Abschrägung von der Schattenfarbe bedeckt werden.

Entfernen Legt fest, dass keine Füllungen oder Schatten gerendert werden.

Ghost Legt fest, dass der Schatten, nicht jedoch die Füllung gerendert wird.

Entfernen und Ghost werden am besten mit Objekten verwendet, die Schatten und Striche enthalten.

Hinzufügen von Glanz

Fügen Sie der Füllung/dem Strich eines Objekts Glanz hinzu. Ein Glanzeffekt gleicht einem Streifen farbigen Lichts auf der Oberfläche eines Objekts. Sie können die Farbe, Größe, Deckkraft, Position und den Winkel eines Glanzeffekts anpassen.

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Wählen Sie im Titelfenster-Eigenschaftenbereich die Option „Glanz".
3. Klicken Sie auf das Dreieck neben „Glanz" und legen Sie die zugehörigen Optionen fest.

Hinweis: *Wenn die Textur des Objekts den Glanz verdeckt, müssen Sie im Titelfenster-Eigenschaftenbereich die Option „Textur" deaktivieren.*

Hinzufügen einer Textur für Text oder Objekte

Sie können jeder Objektfüllung und jedem Objektstrich eine Textur zuweisen. Um eine Textur hinzuzufügen, geben Sie eine Vektor- oder Bitmapdatei an (z. B. eine Adobe Photoshop-Datei) oder verwenden eine der zahlreichen in Adobe Premiere Pro integrierten Texturen.

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Klicken Sie im Titeleigenschaftenfenster auf das Dreieck neben „Füllung oder Strich". Klicken Sie dann auf das Dreieck neben der Textur, um die Optionen anzuzeigen.
3. Klicken Sie auf das Texturkästchen.
4. Klicken Sie auf das Texturfeld und wählen Sie eine beliebige Bilddatei auf der Festplatte aus oder wechseln Sie zu Programme/Adobe/Adobe Premiere Pro *[Version]*/Presets/Textures (Windows) bzw. Anwendungen/Adobe/Adobe Premiere Pro *[Version]*/Presets/Textures (Mac OS) und wählen Sie eine Textur aus. Klicken Sie dann auf „Öffnen" (Windows) bzw. auf „Wählen" (Mac OS).
5. Um festzulegen, wie die Textur skaliert, ausgerichtet und mit dem zugehörigen Objekt gemischt wird, legen Sie die übrigen Optionen fest:

Mit Objekt spiegeln Spiegelt die Textur horizontal und vertikal, wenn das verbundene Objekt gespiegelt wird (durch Ziehen der Objektankerpunkte übereinander).

Mit Objekt drehen Dreht die Textur zusammen mit dem Objekt.

Skalieren Objekt X, Skalieren Objekt Y Legt fest, wie die Struktur entlang der X- oder Y-Achse gestreckt wird, wenn sie dem Objekt zugewiesen wird. Mit der Option „Textur" wird die Textur nicht gestreckt, sondern von der oberen linken Ecke zur unteren rechten Ecke auf die Oberseite des Objekts angewendet. Die Option „Zugeschnittene Oberseite" streckt die Textur so, dass sie auf die Oberseite passt, wobei die Bereiche mit inneren Strichen bei dieser Option nicht mit zur Oberseite gezählt werden. Die Option „Oberseite" streckt die Textur so, dass sie genau auf die Oberseite passt. Bei Auswahl von „Sonderzeichen" werden auch Striche in die Berechnung der Fläche einbezogen, über die sich die Textur erstrecken soll. Wenn das Objekt beispielsweise über einen breiten äußeren Rand von 20 Pixeln verfügt, wird die Textur über die Oberseite hinaus gestreckt. Die Textur wird jedoch auf die Oberseite zugeschnitten und nur die überragenden Teile müssen angepasst werden.

Skalieren Horizontal, Skalieren Vertikal Streckt die Textur um den angegebenen Prozentwert. Je nachdem, welche Skalierungswerte gewählt werden, kann ein einziger Wert verschiedene Ergebnisse haben. Der zulässige Bereich liegt zwischen 1 % und 500 %, der Standardwert ist 100 %.

Skalieren Kachel X, Skalieren Kachel Y Teilt die Textur in Kacheln auf. Wenn das Objekt nicht kachelförmig strukturiert ist, wird der Wert ausgelassen (Alpha = 0).

Ausrichtung Objekt X, Ausrichtung Objekt Y Legt fest, an welchem Teil des Objekts die Textur ausgerichtet wird. Die Textur wird am Titel und nicht am Objekt ausgerichtet, sodass Sie das Objekt ohne Einfluss auf die Textur verschieben können. „Zugeschnittene Oberseite" legt fest, dass die Textur an der zugeschnittenen Oberseite ausgerichtet wird (wobei die inneren Striche nicht dazuzählen). „Oberseite" legt fest, dass die Textur an der normalen Oberseite ausgerichtet wird, wobei die Striche in der Berechnung der Objektausdehnung nicht einbezogen werden. „Erweitertes Zeichen" legt fest, dass die Textur an der erweiterten Oberseite ausgerichtet wird (Oberseite plus äußere Striche).

Ausrichtung x-Achse, Ausrichtung y-Achse Richtet die Textur oben links, in der Mitte oder unten rechts von dem Objekt aus, dass durch Objekt-X und Objekt-Y definiert wurde.

Ausrichtung X-Offset, Ausrichtung Y-Offset Gibt den horizontalen und vertikalen Offset (Verschiebung) der Textur vom berechneten Anwendungspunkt aus an (in Pixeln). Der Anwendungspunkt wird auf der Basis der Einstellungen für Objekt X/Y und x/y-Achse berechnet. Der zulässige Bereich liegt zwischen –1000 bis 1000, der Standardwert ist 0.

Füllmethode Mischen Legt das Verhältnis zwischen Textur und normaler Füllung für das Rendern fest. Bei einem Rechteck beispielsweise, dem ein einfacher Verlauf von Rot in Blau und dann eine Textur hinzugefügt wurde, legt der Wert fest, welchen Anteil die beiden Effekte am fertig gestellten Objekt haben sollen. Der zulässige Bereich für diesen Wert liegt zwischen –100 und 100. Bei Auswahl von –100 wird die Textur ignoriert und nur der Farbverlauf auf das Objekt angewendet. Beim Wert 100 wird nur die Textur verwendet, und bei einem Wert von 0 werden beide Effekte gleichmäßig auf das Objekt angewendet. Das Mischungsverhältnis spielt außerdem eine Rolle für die Verwendung des Keys für Verlauf (der über die Option „Füll-Key" festgelegt wird) und Textur (der über die Option „Textur-Key" festgelegt wird).

Alpha-Skala Passt den Alphawert für die Textur insgesamt an. Dadurch können Sie das Objekt auf einfache Weise transparent machen. Wenn der Bereich des Alphakanals richtig eingestellt ist, nimmt diese Option die Funktion eines Transparenzreglers ein.

Composite-Regel Legt fest, welcher Kanal einer zu ladenden Textur für die Bestimmung der Transparenz verwendet wird. In den meisten Fällen wird der Alphakanal verwendet. Wenn Sie jedoch eine schwarzrote Textur verwenden, können Sie Transparenz in den roten Bereichen erzwingen, indem Sie den roten Kanal angeben

Composite umkehr. Kehrt die eingehenden Alphawerte um. Bei einigen Texturen kann der Alphabereich umgekehrt sein. Verwenden Sie diese Option, wenn der Bereich, der ausgefüllt sein soll, leer ist.

Hinweis: *Um die Textur eines ausgewählten Objekts zu entfernen, deaktivieren Sie die Option „Textur" im Titelfenster-Eigenschaftenbereich.*

Hinzufügen von Strichen zu Texten und Objekten

Sie können einen Rahmen oder *Striche* zu den Objekten hinzufügen. Sie können sowohl innere als auch äußere Striche hinzufügen. Innere Striche verlaufen entlang des inneren Rahmens eines Objekts, äußere Striche verlaufen entlang des äußeren Rahmens. Sie können jedem Objekt bis zu 12 Striche hinzufügen. Nachdem Sie einen Strich hinzugefügt haben, können Sie die Farbe, den Fülltyp, die Deckkraft, den Glanz und die Textur anpassen. Standardmäßig werden Striche in der Reihenfolge der Erstellung aufgelistet und gerendert, Sie können die Reihenfolge jedoch auf einfache Weise ändern.

1 Wählen Sie das Objekt aus.

2 Erweitern Sie im Abschnitt „Eigenschaften" des Titelfenster-Eigenschaftenbereichs die Kategorie „Striche".

3 Klicken Sie neben „Innerer Strich" oder „Äußerer Strich" auf „Hinzufügen".

4 Legen Sie folgende Optionen fest:

Typ Legt den zuzuweisenden Strichtyp fest. Mit „Tiefe" wird ein Strich erstellt, der dem Objekt Tiefe verleiht und es so aussehen lässt, als würde es aus der Oberfläche herausragen. Mit „Grenze" wird ein Strich erstellt, der den gesamten

inneren oder äußeren Rahmen des Objekts umfasst. Mit „Oberseite ablegen“ wird eine Kopie des Objekts erstellt, der Sie anschließend Werte zuweisen und die Sie verschieben können.

Größe Gibt die Größe des Strichs in Bildzeilen an. Diese Option ist nicht für den Strichtyp „Oberseite ablegen“ verfügbar.

Winkel Gibt den Versatzwinkel des Strichs in Grad an. Diese Option ist nicht für den Strichtyp „Grenze“ verfügbar.

Größenordnung Legt die Höhe des Strichs fest. Diese Option ist nur für den Strichtyp „Oberseite ablegen“ verfügbar.

Fülltyp Legt den Fülltyp für den Strich fest. Alle Fülltypen einschließlich Glanz und Textur können auf die gleiche Weise wie die Fülloptionen verwendet werden.

Aktivieren und deaktivieren Sie Strichoptionen, um verschiedene Kombinationen auszuprobieren.

Verwandte Themen

„Einstellen der Füllung für Text und Objekte“ auf Seite 288

Ändern der Listenreihenfolge von Strichen

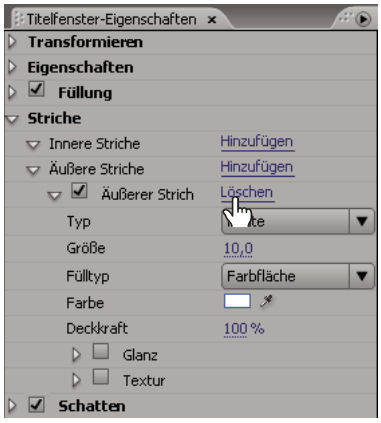
1. Wählen Sie ein Objekt mit mehreren Strichen aus.
2. Wählen Sie im Titelfenster-Eigenschaftenbereich den zu verschiebenden Strich aus.
3. Wählen Sie die Option „Nach oben bewegen“, um den ausgewählten Strich in der Liste eine Ebene nach oben zu verschieben, oder wählen Sie „Nach unten bewegen“, um ihn eine Ebene nach unten zu verschieben.

Löschen von Strichen aus Objekten oder Text

1. Wählen Sie ein Objekt mit einem oder mehreren Strichen aus.
2. Führen Sie im Titelfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Um Striche aus einem Objekt zu löschen, wählen Sie das Objekt aus.
- Um Striche aus Text zu löschen, klicken Sie auf das Textwerkzeug T und ziehen Sie, um Text auszuwählen.

3. Klicken Sie im Titelfenster-Eigenschaftenbereich auf das Dreieck neben Striche, um die Kategorie zu erweitern.
4. Erweitern Sie „Innere Striche“ oder „Äußere Striche“ oder beides.
5. Wählen Sie entweder „Innerer Strich“ oder „Äußerer Strich“.
6. Klicken Sie auf „Löschen“.



Klicken auf „Löschen" im Titelfenster-Eigenschaftenbereich

Erstellen eines Schlagschattens

Sie können jedem Objekt im Titelfenster Schlagschatten zuweisen. Mit den verschiedenen zur Verfügung stehenden Optionen können Sie Farbe, Deckkraft, Winkel, Abstand, Größe und Ausdehnung der Schatten festlegen.

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Wählen Sie im Titelfenster-Eigenschaftenbereich die Option „Schatten" aus.

3 Klicken Sie auf den Pfeil neben der Option „Schatten", um beliebige der folgenden Werte festzulegen:

Abstand Legt die Anzahl Pixel fest, die der Schatten vom Objekt versetzt wird.

Größe Legt die Größe des Schattens fest.

Verteilen Legt fest, wie weit die Alphakanalränder des Objekts vor dem Weichzeichnen erweitert werden. Diese Option ist vor allem für kleine, dünne Elemente wie kursive Unterlängen oder Oberlängen in Schriften hilfreich, die verschwinden können, wenn sie stark weichgezeichnet werden.

Arbeiten mit Stilen

Arbeiten mit Stilen

Nach der Anwendung unterschiedlicher Farb- und Schrifteigenschaften auf ein Text- oder Formelement in einem Titel können Sie diese Kombination bzw. diesen *Stil* zur späteren Verwendung speichern. Sie können beliebig viele Stile speichern. Im Fenster „Titelstile" werden Miniaturansichten aller gespeicherten Stile angezeigt, sodass die benutzerdefinierten Stile ohne Weiteres projektübergreifend angewendet werden können. Adobe Premiere Pro beinhaltet weiterhin eine Reihe von Standardstilen.

Standardmäßig legt Adobe Premiere Pro alle gespeicherten Stile als *Stilbibliothek*-Dateien mit der Erweiterung .prsl ab. Wenn Sie eine Stilbibliothek speichern, speichern Sie damit alle Stile, die im aktuellen Titelfenster angezeigt werden. Die voreingestellte Stilbibliothek ist unter Programme/Adobe/Adobe Premiere Pro [version]/Presets/Styles (Windows) oder Anwendungen/Adobe Premiere Pro [version]/Presets/Styles (Mac OS) gespeichert. Benutzerdefinierte Stile werden unter Eigene Dateien/Adobe/Premiere Pro/[version]/Styles (Windows) oder Dokumente/Adobe/Premiere Pro/[version]/styles (Mac OS) gespeichert.

Da in Adobe Premiere Pro jeder Stil und jede Stilgruppe als separate Datei gespeichert wird, können Sie die Stile gemeinsam mit anderen Benutzern verwenden. Für eine gemeinsame Verwendung ist es jedoch notwendig, dass die verwendeten Schriften, Texturen und Hintergrunddateien auf allen Computern vorhanden sind.

Die Miniaturansicht „Aktueller Stil" zeigt stets die von Ihnen auf das aktuell ausgewählte Element angewendeten Farbeigenschaften an.

Ändern der Anzeige des Stilfelds

Im Fenster „Titelstile" werden sowohl die Standard-Stilbibliothek als auch die Stilfelder angezeigt, die Sie erstellen oder laden. Standardmäßig werden große Felder mit Textbeispielen angezeigt, denen der geladene Stil zugewiesen ist. Sie können jedoch die Textbeispiele für die Stile auch in kleinen Feldern oder nur die Stilnamen anzeigen lassen.

❖ Wählen Sie im Fenster „Titelstile" eine der folgenden Optionen aus:

Nur Text Zeigt nur den Stilnamen an.

Kleine Miniaturen Zeigt nur kleine Felder mit Beispieltextobjekten an, auf die die entsprechenden Stile angewendet wurden.

Große Miniaturen Zeigt nur große Felder mit Beispieltextobjekten an, auf die die entsprechenden Stile angewendet wurden.

Ändern der Standardzeichen in Feldern

Sie haben die Möglichkeit, die in den Stilfeldern angezeigten Standardzeichen zu ändern.

1. Wählen Sie die Option „Bearbeiten" > „Voreinstellungen" > „Titelfenster" (Windows) oder „Premiere Pro" > „Voreinstellungen" > „Titelfenster" (Mac OS) aus.
2. Geben Sie im Feld „Stilfarbfelder" bis zu zwei Zeichen ein, die in den Stilfeldern angezeigt werden sollen.
3. Klicken Sie auf „OK".

Erstellen eines Stils

1. Markieren Sie ein Objekt mit den Eigenschaften, die als Stil gespeichert werden sollen.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie aus dem Menü im Fenster „Titelstile" den Befehl „Neuer Stil".
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Strg-Taste (Mac OS) in das Titelstilfenster, und wählen Sie die Option „Neuer Stil".

3. Geben Sie einen Namen für den Stil ein und klicken Sie auf „OK". Je nach ausgewählter Anzeigeoption wird im Fenster „Titelstile" entweder ein Feld mit einem Beispiel für den neuen Stil oder der Name des neuen Stils angezeigt.

Anwenden eines Stils auf ein Objekt

1. Markieren Sie das Objekt, auf das der Stil angewendet werden soll.
2. Klicken Sie im Fenster „Titelstile" auf das anzuwendende Stilfeld.

Um zu verhindern, dass die Schriftart des Stils auf den Titel angewendet wird, halten Sie beim Klicken auf das Stilfeld die Alt-Taste (Windows) bzw. die Optionstaste (Mac OS) gedrückt.

Festlegen der Zeichen im „Titelstile“-Fenster

Sie können die Zeichen festlegen, die im Fenster „Titelstile“ gezeigt werden sollen.

1 Wählen Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Titelfenster“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Titelfenster“ (Mac OS) aus.

2 Geben Sie im Feld „Stilfelder“ die Zeichen ein, die im Fenster „Titelstile“ gezeigt werden sollen (maximal zwei).

3 Klicken Sie auf „OK“.

Löschen, Duplizieren oder Umbenennen von Stilen

❖ Führen Sie im Fenster „Titelstile“ einen der folgenden Schritte aus:

• Sie löschen einen Stil, indem Sie diesen markieren und im Menü des Fenster „Titelstile“ die Option „Stil löschen“ auswählen.

Hinweis: *Durch diesen Vorgang wird lediglich das Stilfeld oder der Stilname aus dem Anzeigebereich gelöscht. Der Stil selbst ist weiterhin in der Bibliothek verfügbar. Verwenden Sie die Befehle „Stilbibliothek anhängen“, „Stilbibliothek zurücksetzen“ oder „Stilbibliothek ersetzen“, um die Stilbibliothek erneut anzuzeigen.*

• Sie kopieren einen Stil, indem Sie diesen markieren und im Menü des Fensters „Titelstile“ die Option „Stil duplizieren“ auswählen. Daraufhin wird im Fenster „Titelstile“ ein Duplikat des ausgewählten Stils angezeigt.

• Sie benennen einen Stil um, indem Sie diesen markieren und im Menü des Fensters „Titelstile“ die Option „Stil umbenennen“ auswählen. Geben Sie im Dialogfeld „Stil umbenennen“ einen neuen Namen mit bis zu 32 Zeichen ein und klicken Sie auf „OK“.

Verwalten von Stilbibliotheken

Nachdem Sie einen Stil erstellt haben, können Sie ihn in einer Stilsammlung, der so genannten *Stilbibliothek*, mit anderen Stilen speichern. Standardmäßig werden die neu erstellten Stile in der aktuellen Stilbibliothek angezeigt, Sie können jedoch auch neue Bibliotheken zum Speichern von Stilen erstellen. Beispielsweise können Sie die aktuelle Bibliotheksanzeige löschen, während der Arbeit neue Stile erstellen und diese dann in einer eigenen Bibliothek speichern.

❖ Führen Sie im Fenster „Titelstile“ einen der folgenden Schritte aus:

• Um die Standard-Stilbibliotheken wiederherzustellen, wählen Sie aus dem Menü „Stile“ den Befehl „Stilbibliothek zurücksetzen“.

• Um eine Stilbibliothek zu speichern, wählen Sie aus dem Menü „Stile“ den Befehl „Stilbibliothek sichern“. Alle im Abschnitt „Stile“ angezeigten Stile werden gespeichert. Geben Sie einen Namen und Speicherort für die Stilbibliothek an und klicken Sie auf „Speichern“. Adobe Premiere Pro speichert Stilbibliothekdateien mit der Erweiterung .prsl.

• Um eine gespeicherte Stilbibliothek zu laden, wählen Sie aus dem Menü im Fenster „Titelstile“ die Option „Stilbibliothek anhängen“ aus. Suchen Sie dann die Stilbibliothek, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf „Öffnen“ (Windows) bzw. „Wählen“ (Mac OS).

• Um eine Stilbibliothek zu ersetzen, wählen Sie aus dem Menü im Fenster „Titelstile“ den Befehl „Stilbibliothek ersetzen“. Suchen Sie die Stilbibliothek, die Sie als Ersatz verwenden möchten, und klicken Sie auf „Öffnen“ (Windows) oder „Wählen“ (Mac OS).

Erstellen rollender und kriechender Titel

Erstellen von rollenden oder bewegten Titeln

Während für einige Projekte statische Titel, Grafiken und Logos ausreichend sind, benötigen Sie für andere Projekte Titel, die sich über das Bild bewegen. (Titel, die sich vertikal über das Bild bewegen, werden *rollende Titel* genannt. Titel, die sich horizontal über das Bild bewegen, werden *kriechende Titel* genannt.)

Hinweis: *Die Länge des Titels in einem Schnittfenster bestimmt die Geschwindigkeit des rollenden oder kriechenden Titels. Je länger der Titelclip ist, desto langsamer ist die Geschwindigkeit.*

Verwandte Themen

„Eingeben von Text in Titel“ auf Seite 274

„Erstellen von Tabstopps in Titeln“ auf Seite 278

Erstellen eines rollenden oder bewegten Titels

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um einen rollenden Titel zu erstellen, wählen Sie „Titel“ > „Neuer Titel“ > „Standard-Rollen“.
- Um einen kriechenden Titel zu erstellen, wählen Sie „Titel“ > „Neuer Titel“ > „Standard-Kriechen“.

2 Erstellen Sie die Text- und Grafikobjekte für den rollenden oder kriechenden Titel. Mit den Bildlaufleisten im Titelfenster können Sie Titelbereiche außerhalb des Bildschirms anzeigen. Sobald Sie den Titel zu einer Sequenz hinzufügen, kriechen oder rollen die Bereiche außerhalb des Bildschirms in den sichtbaren Bereich.

Erstellen Sie mit dem Bereichs-Textwerkzeug ein langes Textfeld für Vor- und Nachspanne. Mit Ausrichtung, Tabstopps und Zeilenabstand können Sie die Formatierung anpassen.

3 Klicken Sie im Titelfenster auf die Schaltfläche für rollende/kriechende Titel .

4 Legen Sie die entsprechenden Optionen für Richtung und Timing fest und klicken Sie dann auf „OK“.

Hinweis: *Die Richtung kann nur bei kriechenden Titeln festgelegt werden.*

Rollen/Kriechen-Timing-Optionen

In Bildschirm herein Legt fest, dass sich der Text vom nicht sichtbaren Bereich in den sichtbaren Bereich bewegt.

Aus Bildschirm heraus Legt fest, dass der Textlauf fortgesetzt wird, bis die Objekte nicht mehr sichtbar sind.

Vorspann Legt die Anzahl Frames fest, die abgespielt werden, bevor der Textlauf beginnt.

Langsam einschwenken Legt die Anzahl Frames fest, durch die sich der Titel mit langsam steigernder Geschwindigkeit bewegt, bis er die Wiedergabegeschwindigkeit erreicht hat.

Langsam ausschwenken Legt die Anzahl Frames fest, durch die sich der Titel mit langsam abnehmender Geschwindigkeit bewegt, bis der Textlauf beendet ist.

Abspann Legt die Anzahl der Frames fest, die nach dem Textlauf abgespielt werden.

Nach links krichen, nach rechts kriechen Legt die Richtung des kriechenden Textlaufs fest.

Konvertieren von Titeln in einen anderen Typ

1 Wählen Sie im Titelfenster das Textfeld, das Sie konvertieren möchten, und klicken Sie auf die Schaltfläche „Rollen/Kriechen-Optionen“.

2 Geben Sie den gewünschten „Titeltyp“ und ggf. Optionen für das Timing an.

3 Klicken Sie auf „OK“.

Kapitel 11: Effekte und Überblendungen

Sie können Assets mit den zahlreichen in Adobe Premiere Pro bereitgestellten Effekten korrigieren, optimieren und anderweitig bearbeiten.

Arbeiten mit Effekten

Adobe Premiere Pro umfasst eine Vielzahl von Audio- und Videoeffekten, die auf Clips in einem Videoprogramm angewendet werden können. Mit Effekten können Sie spezielle visuelle oder akustische Eigenschaften hinzufügen oder ungewöhnliche Attribute erzeugen, Sie haben beispielsweise die Möglichkeit, die Belichtung oder die Farbe des Ausgangsmaterials zu ändern, den Ton zu bearbeiten, Bilder zu verzerren oder künstlerische Effekte hinzuzufügen. Sie können Effekte auch verwenden, um einen Clip zu drehen oder zu animieren, seine Größe zu verändern oder ihn innerhalb des Frames zu positionieren. Die Intensität eines Effekts wird durch die von Ihnen festgelegten Werte gesteuert. Darüber hinaus können Sie die Einstellungen für die meisten Effekte mithilfe von Keyframes im Effekteinstellungsfenster oder in einem Schnittfenster animieren.

Adobe Premiere Pro beinhaltet fixierte Effekte und Standardeffekte. Standardeffekte wirken sich im Allgemeinen auf die Bildqualität und das Erscheinungsbild eines Clips aus, während fixierte Effekte die Position, Skalierung, Bewegung, Deckkraft, Geschwindigkeit und Lautstärke eines Effekts verändern. Fixierte Effekte werden standardmäßig auf jeden Clip einer Sequenz automatisch angewendet. Der Clip wird jedoch erst geändert, wenn sie bearbeitet werden.

Sie können Voreinstellungen für alle Effekte erstellen und anwenden. Weiterhin haben Sie die Möglichkeit, die Effekte mithilfe von Keyframes zu animieren und Informationen zu einzelnen Keyframes direkt in einem Schnittfenster anzuzeigen.

Hinweis: *Adobe Premiere Pro kann alle Effekte mit einer Farbtiefe von 8 Bit je Kanal (bpc) im RGB-Farbraum verarbeiten. Einige Effekte können mit einer Fließkommatiefe von 16 bpc oder 32 bpc und in einigen Fällen auch im YUV-Farbraum verarbeitet werden. Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Sequenz“. Wählen Sie die Registerkarte „Video-Rendering“ und dann die Option „Maximale Bittiefe“ aus, damit Adobe Premiere Pro einen Effekt mit der höchstmöglichen Qualität verarbeitet. Beachten Sie jedoch, dass für diese Option erhebliche Verarbeitungsleistung beansprucht wird.*

Verwandte Themen

„Anwenden von Audioeffekten auf Clips“ auf Seite 250

„Anwenden von Audioeffekten im Audiomixer“ auf Seite 251

„Effektvorgaben“ auf Seite 309

„Bearbeiten von Keyframe-Diagrammen“ auf Seite 452

Fixierte Effekte

Jeder Clip, den Sie einem Schnittfenster hinzufügen, verfügt über fixierte bzw. integrierte Effekte. Fixierte Effekte steuern die zu einem Clip gehörenden Eigenschaften. Sie werden im Effekteinstellungsfenster angezeigt, wenn Sie den Clip ausgewählt haben. Im Effekteinstellungsfenster können Sie alle fixierten Effekte anpassen. Der Programmmonitor, das Schnittfenster und der Audiomixer enthalten jedoch ebenfalls Einstellungen, die häufig einfacher zu verwenden sind. Die fixierten Effekte beinhalten Folgendes:

Bewegung Enthält Eigenschaften, mit denen Sie Ihre Clips animieren, drehen und skalieren können. Außerdem können Sie die Anti-Flimmer-Eigenschaft einstellen oder die Clips mit anderen mischen. (Weitere Informationen zum Anpassen des Bewegungseffekts im Programmmonitor finden Sie unter „Anpassen von Position, Skalierung und Drehung“ auf Seite 313 sowie unter „Animieren von Bewegung im Programmmonitor“ auf Seite 316.)

Deckkraft Hiermit reduzieren Sie die Deckkraft eines Clips, um diesen in Effekten wie Überlagerungen, Überblendungen und Blenden zu nutzen. (Weitere Informationen zum Anpassen des Deckkrafteffekts in einem Schnittfenster finden Sie unter „Anpassen der Deckkraft von Clips“ auf Seite 463.)

Zeit-Neuzuordnung Mit diesem Effekt können Sie für einen beliebigen Teil eines Clips die Geschwindigkeit verringern oder erhöhen, die Wiedergabe umkehren oder einen Frame einfrieren. Der Effekt ermöglicht eine gute Steuerung der Beschleunigung bzw. Verlangsamung dieser Änderungen.

Lautstärke Hiermit steuern Sie die Lautstärke eines Clips mit Audiodaten. (Weitere Informationen zum Anpassen des Lautstärkeeffekts finden Sie unter „Anpassen der Spurlautstärke mit Keyframes“ auf Seite 246, „Anpassen der Lautstärke in den Effekteinstellungen“ auf Seite 247 und „Festlegen der Spurlautstärke im Audiomixer“ auf Seite 247.)

Da fixierte Effekte bereits in jeden Clip integriert sind, müssen Sie nur ihre Eigenschaften anpassen, um sie zu aktivieren.

Adobe Premiere Pro rendert fixierte Effekte im Anschluss an die Standardeffekte, die einem Clip zugewiesen wurden. Standardeffekte werden in der Reihenfolge gerendert, in der sie angezeigt werden (von oben nach unten). Sie können die Reihenfolge der Standardeffekte ändern, indem Sie sie im Effekteinstellungsfenster an eine neue Position ziehen. Fixierte Effekte können nicht neu angeordnet werden.

Wenn Sie die Renderreihenfolge fixierter Effekte ändern möchten, müssen Sie alternative Standardeffekte verwenden, z. B. den Effekt „Transformieren“ anstelle des Effekts „Bewegung“. Ebenso können der Effekt „Alphaanpassung“ statt des Effekts „Deckkraft“ und der Effekt „Lautstärke“ für Standardeffekte statt des Effekts „Lautstärke“ für fixierte Effekte verwendet werden. Diese stimmen zwar nicht vollständig mit den fixierten Effekten überein, die Eigenschaften sind jedoch gleich.

Wissenswertes über Standardeffekte

Standardeffekte sind Zusatzeffekte, die Sie einem Clip zuerst zuweisen müssen, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen. Sie können jedem Clip in einer Sequenz eine beliebige Anzahl oder Kombination von Standardeffekten zuweisen. Verwenden Sie Standardeffekte, um einem Video besondere Eigenschaften hinzuzufügen oder um das Video zu bearbeiten, indem Sie beispielsweise einen Farbton anpassen oder Pixel zuschneiden. Adobe Premiere Pro umfasst zahlreiche Video- und Audioeffekte im Effektfenster. Standardeffekte müssen einem Clip zugewiesen werden und können anschließend im Effekteinstellungsfenster angepasst werden. Gewisse Videoeffekte ermöglichen eine direkte Bearbeitung mithilfe von Griffen im Programmmonitor. Sie können alle Eigenschaften der Standardeffekte mit Keyframes animieren sowie die Form der Diagramme im Effekteinstellungsfenster ändern. Die Glätte oder Geschwindigkeit der Effektanimation wird optimiert, indem Sie die Form der Bézier-Kurven im Effekteinstellungsfenster anpassen.

***Hinweis:** Die im Effektfenster aufgeführten Effekte hängen davon ab, welche Effektdateien tatsächlich im Plug-ins-Ordner von Adobe Premiere Pro vorhanden sind. Sie können das Effekt-Repertoire erweitern, indem Sie kompatible Plug-In-Dateien oder Plug-In-Pakete von Adobe hinzufügen, die von anderen Herstellern angeboten werden.*

Verwandte Themen

„Zuweisen von Effekten zu Clips“ auf Seite 303

Wissenswertes über Clip-basierte und Spur-basierte Effekte

Alle Videoeffekte, sowohl fixierte Effekte als auch Standardeffekte, sind *Clip-basiert*. Durch diese Effekte werden einzelne Clips geändert. Sie können einen Clip-basierten Effekt mehreren Clips gleichzeitig zuweisen, indem Sie eine verschachtelte Sequenz erstellen.

Audioeffekte können Clips oder Spuren zugewiesen werden. *Spur-basierte* Effekte weisen Sie im Audiomixer zu. Wenn Sie dem Effekt Keyframes hinzufügen, können Sie den Effekt entweder im Audiomixer oder in einem Schnittfenster anpassen.

Verwandte Themen

„Schnittfenster“ auf Seite 147

Effekte aus anderen Produkten verwenden

Zusätzlich zu der Vielzahl von Effekten, die bereits in Adobe Premiere Pro enthalten sind, stehen viele weitere Effekte in Form von Plug-ins zur Verfügung. Sie erhalten Plug-ins sowohl bei Adobe als auch bei anderen Herstellern oder Sie übernehmen sie aus kompatiblen Anwendungen. Viele Plug-ins von Adobe After Effects und VST können beispielsweise in Adobe Premiere Pro verwendet werden. Adobe unterstützt jedoch offiziell nur Plug-ins, die zusammen mit der Anwendung installiert werden.

Die Effekte stehen in Adobe Premiere Pro zur Verfügung, wenn sich die Plug-in-Datei im allgemeinen Plug-in-Ordner befindet. Installieren Sie Plug-ins unter Windows im Ordner „Programme\Adobe\Common\Plug-ins\<Version>\MediaCore“. Installieren Sie die Plug-ins in Mac OS im Ordner „/Library/Application Support/Adobe/Common/Plug-ins/<Version>/MediaCore“ bzw. „/<Benutzer>/Library/Application Support/Adobe/Common/Plug-ins/<Version>/MediaCore“. Verwenden Sie das Installationsprogramm für ein Plug-in, um sicherzustellen, dass dieses mit den entsprechenden Dateien korrekt installiert wird. Ihre Plug-ins verfügen über einen Satz von Effekten, der sich von den in der Hilfe zu Adobe Premiere Pro beschriebenen Plug-ins unterscheidet, wenn Folgendes der Fall ist:

- Sie haben zusätzliche Effekte installiert
- Sie haben Dateien aus dem Ordner für Plug-ins entfernt
- Sie haben Adobe Premiere Pro als Teil eines Hardwarepakets erworben

Die aktuelle Liste der Plug-ins von Drittanbietern finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_dv_plugins_de.

Wenn Sie ein Projekt mit Verweisen auf fehlende Effekte öffnen, geht Adobe Premiere Pro wie folgt vor:

- Es wird Ihnen mitgeteilt, welche Effekte fehlen
- Effekte werden als Offline markiert
- Rendern wird ohne die Effekte durchgeführt

Hinweis: *Um ein Projekt, das zusätzliche Plug-ins enthält, auf mehreren Computern zu bearbeiten, müssen Sie die Plug-ins auf allen betreffenden Computern installieren.*

Verwandte Themen

Plug-Ins von Drittanbietern für Adobe Premiere Pro

Wissenswertes über GPU Effekte

Die Effekte „Seite aufrollen“, „Brechung“ und „Wellen (kreisförmig)“ befinden sich in der Ablage für GPU-Effekte im Effektfenster. Sie nutzen die Videoverarbeitungsfähigkeiten von GPU-Karten und 3D-Shading. Diese Effekte können nur auf Windows-Systemen mit GPU-Karten (Graphics Processing Unit), die Direct3D, Pixel Shader 1.3+ und Vertex Shader 1.1+ unterstützen, genutzt werden.

Hinweis: *Bei Verwendung einer Grafikkarte ohne Pixel Shader 2.0 und Vertex Shader 2.0 sind einige Effektoptionen nicht verfügbar.*

Verwandte Themen

„Effekt „Umblättern“ (nur Windows)“ auf Seite 409

„Effekt „Lichtbrechung“ (nur Windows)“ auf Seite 409

„Effekt Wellen (kreisförmig) (Nur Windows)“ auf Seite 409

Informationen zu Effekten mit hoher Bit-Tiefe

Adobe Premiere Pro umfasst eine Reihe von Videoeffekten und Überblendungen, die eine Verarbeitung mit hoher Bittiefe unterstützen. Wenn Sie diese Effekte auf Assets mit hoher Bittiefe anwenden, z. B. Videos im v210-Format oder Photoshop-Dateien mit 16 bpc, können die Effekte mit 32 bpc Pixeln gerendert werden. Sie realisieren hierdurch eine bessere Farbauflösung und einen glatteren Farbverlauf für diese Assets als mit den früher üblichen 8 bpc Pixeln. Effekte, die die Verarbeitung mit hoher Bit-Tiefe unterstützen, sind in ihrer Beschreibung in der Online-Hilfe zu Adobe Premiere Pro als 32-Bit-Effekte gekennzeichnet.

Wenn Sie für diese Effekte die Verarbeitung mit hoher Bit-Tiefe aktivieren möchten, wählen Sie im Dialogfeld „Neue Sequenz“ die Option zum Video-Rendering mit maximaler Bit-Tiefe aus.

Erstellen Sie im Effektfenster einen eigenen Behälter für alle Effekte mit hoher Bit-Tiefe.

Verwandte Themen

„Vorschau auf einem Fernsehgerät mit Camcorder oder Videosystem“ auf Seite 214

„Sequenzvorgaben und -einstellungen“ auf Seite 154

„Suchen und Gruppieren von Effekten“ auf Seite 302

Arbeiten mit nicht mehr unterstützten Effekten

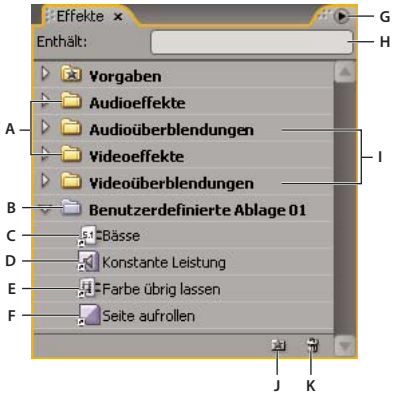
In älteren Versionen von Adobe Premiere Pro oder Adobe Premiere erstellte Projekte enthalten möglicherweise Effekte, die nicht mehr unterstützt werden. Wenn Sie diese Projekte mit der neuen Version öffnen, funktionieren sie nicht. Die meisten älteren Effekte wurden durch neuere Effekte ersetzt, die vergleichbare und in den meisten Fällen sogar verbesserte Funktionen enthalten. Ersetzen Sie daher die nicht mehr unterstützten Effekte durch diese neuen Effekte. Adobe Premiere Pro behält keine nicht unterstützten Effekte bei. Sie werden im Fenster „Effekte“ nicht aufgeführt.

Anwenden, Entfernen und Organisieren von Effekten

Suchen und Gruppieren von Effekten

Standardeffekte werden im Effektfenster aufgelistet. Dort sind sie in zwei Hauptablagen aufgeteilt, Videoeffekte und Audioeffekte. Adobe Premiere Pro gruppiert die Effekte innerhalb dieser beiden Ablagen je nach Typ in Unterablagen. So enthält beispielsweise die Ablage „Weich- & Scharfzeichnen“ Effekte, die die Übergänge in einem Bild weicher machen, z. B. „Gaußsches Weichzeichnen“ und „Diffuses Weichzeichnen“. Die Ablagen für Audioeffekte sind nach dem unterstützten Audiocliptyp benannt: Mono, Stereo oder 5.1. Sie können auch nach einem Effekt suchen, indem Sie den Namen des Effekts in das Textfeld „Enthält“ eingeben. Weitere Ablagegruppen können hinzugefügt werden, in die Sie Ihre bevorzugten oder am häufigsten verwendeten Effekte einfügen.

Klicken Sie zum Öffnen des Effektfensters auf „Fenster“ > „Effekte“ oder auf die Registerkarte „Effekte“.



Effektfenster
***A.** Effektablagen **B.** Benutzerdefinierte Ablage **C.** Audioeffekt **D.** Audioüberblendung **E.** Videoeffekt **F.** Videoüberblendung **G.** Menü des Effektfensters **H.** Textfeld „Enthält“ **I.** Anlagen für Überblendungen **J.** Neue benutzerdefinierte Ablage **K.** Benutzerdefiniertes Element löschen*

Suchen nach einem Effekt

❖ Klicken Sie im Effektfenster in das Feld „Enthält“ und geben Sie den Namen des Effekts ein.

Während der Eingabe filtert das Effektfenster alle Effekte heraus, die die eingegebenen Zeichen nicht enthalten.

***Hinweis:** Um die vollständige Liste der Effekte wieder anzuzeigen, löschen Sie alle Zeichen, indem Sie rechts vom Feld „Enthält“ auf das X klicken.*

Erstellen von Ablagen für bevorzugte Effekte

1 Klicken Sie im Effektfenster auf die Schaltfläche „Neue benutzerdefinierte Ablage“ oder wählen Sie im Menü des Effektfensters die Option „Neue benutzerdefinierte Ablage“. Im Effektfenster wird daraufhin eine neue benutzerdefinierte Ablage angezeigt. Sie können diese umbenennen.

2 Ziehen Sie Effekte in die benutzerdefinierte Ablage. Eine Kopie des Effekts wird in der benutzerdefinierten Ablage aufgeführt. Sie können zusätzliche benutzerdefinierte Ablagen erstellen, die nummeriert sind.

3 Um die benutzerdefinierte Ablage umzubenennen, klicken Sie auf den vorhandenen Namen, um den Ordner auszuwählen, klicken erneut darauf, um das Namensfeld zu markieren, und geben den neuen Namen ein.

Entfernen einer benutzerdefinierten Ablage

1 Wählen Sie im Effektfenster eine benutzerdefinierte Ablage, und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

• Klicken Sie auf das Symbol „Benutzerdefinierte Elemente löschen“ .

- Wählen Sie aus dem Menü im Effektfenster die Option „Benutzerdefinierte Elemente löschen".
- Drücken Sie die Entf-Taste oder die Rücktaste.

Hinweis: *Sie können benutzerdefinierte Ablagen nur im Effektfenster entfernen.*

2 Klicken Sie auf „OK".

Zuweisen von Effekten zu Clips

Sie weisen einem Clip einen oder mehrere Standardeffekte zu, indem Sie die Effektsymbole aus dem Effektfenster auf einen Clip in einem Schnittfenster ziehen. Alternativ können Sie auch den Clip auswählen und ein Effektsymbol in das Effekteinstellungsfenster ziehen. Sie haben sogar die Möglichkeit, einen bestimmten Effekt mit jeweils unterschiedlichen Einstellungen mehrmals zuzuweisen.

Zudem können Sie Standardeffekte mehreren Clips gleichzeitig zuweisen, indem Sie zunächst alle gewünschten Clips auswählen.

Weiterhin haben Sie die Möglichkeit, einen Effekt vorübergehend zu deaktivieren. Der Effekt wird dabei nicht entfernt, sondern nur unterdrückt. Effekte können auch dauerhaft gelöscht werden.

Verwenden Sie das Effekteinstellungsfenster, um die Effekte für einen ausgewählten Clip anzuzeigen und zu bearbeiten. Sie können die Effekte eines Clips auch im Schnittfenster anzeigen und bearbeiten, indem Sie die zugehörige Spur erweitern und die gewünschten Anzeigeoptionen auswählen.

Wenn Sie einem Clip einen Effekt zuweisen, bleibt dieser standardmäßig für die Dauer des Clips aktiv. Mithilfe von Keyframes können Sie jedoch festlegen, dass der Effekt zu einer bestimmten Zeit startet und stoppt oder seine Intensität im zeitlichen Verlauf zu- bzw. abnimmt.

1 Führen Sie im Effektfenster einen der folgenden Schritte aus, um einen Effekt zu suchen:

- Erweitern Sie die Ablage Videoeffekte, und suchen Sie nach dem gewünschten Videoeffekt.
- Erweitern Sie die Ablage Audioeffekte, und suchen Sie nach dem gewünschten Audioeffekt.
- Geben Sie den Namen des gewünschten Effekts in das Textfeld „Enthält" ein.

2 (Optional) Mehrere Effekte wählen Sie aus, indem Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Mac OS) auf die gewünschten Effekte klicken.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um einem einzelnen Clip einen oder mehrere Effekte zuzuweisen, markieren Sie die Effekte und ziehen Sie die Auswahl auf den Clip im Schnittfenster.
- Um einen oder mehrere Effekte mehreren Clips zuzuweisen, wählen Sie zunächst die Clips aus. Klicken Sie im Schnittfenster bei gedrückter Umschalttaste auf die gewünschten Clips. Ziehen Sie anschließend einen Effekt oder eine ausgewählte Effektgruppe auf die ausgewählten Clips.

Um einen Audioeffekt zuzuweisen, ziehen Sie den Effekt auf einen Audioclip oder den Audioteil eines Videoclips. Sie können einem Clip keine Audioeffekte zuweisen, wenn für die Audiospur die Option „Spurumfang einblenden" oder „Spur-Keyframes einblenden" aktiviert ist.

Wenn der Clip im Schnittfenster ausgewählt ist, können Sie den Effekt auch direkt in das Effekteinstellungsfenster ziehen.

4 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Optionen des jeweiligen Effekts einzublenden. Geben Sie dann die Optionswerte an.

Verwandte Themen

„Wissenswertes über das Effekteinstellungsfenster“ auf Seite 305

www.adobe.com/go/lrvid4074_pr_de

„Anwenden von Audioeffekten auf Clips“ auf Seite 250

Kopieren und Einfügen von Clipeffekten

Sie können Effekte aus einem Clip kopieren und in einen oder mehrere andere Clips einfügen. So können Sie z. B. einer Reihe von Clips, die Sie unter ähnlichen Lichtverhältnissen aufgenommen haben, identische Farbkorrekturwerte zuweisen. Sie haben auch die Möglichkeit, Effekte aus einem Clip in einer Spur einer Sequenz zu kopieren und in Clips in einer anderen Spur einzufügen. Sie müssen die Zielspur hierfür nicht als Ziel angeben.

Einzelne Effekte werden im Effekteinstellungsfenster kopiert und eingefügt. Sie können auch alle Effektwerte (inklusive Keyframes für fixierte und Standardeffekte) aus einem Clip in einer beliebigen Sequenz kopieren. Sie haben die Möglichkeit, diese Werte auf einen anderen Clip in einer beliebigen Sequenz anzuwenden, indem Sie den Befehl „Attribute einfügen“ verwenden. Durch den Befehl „Attribute einfügen“ werden die Effekte in den Zielclips durch die spezifischen Effekte des Quellclips (Bewegung, Deckkraft, Zeit-Neuzuordnung, Lautstärke) ersetzt. Alle anderen Effekte (einschließlich Keyframes) werden zur Liste der Effekte hinzugefügt, die bereits auf die Zielclips angewendet wurden.

Wenn zu dem Effekt Keyframes gehören, werden diese an vergleichbarer Position im Zielclip angezeigt, wobei am Anfang des Clips begonnen wird. Wenn der Zielclip kürzer als der Originalclip ist, werden die Keyframes hinter dem Out-Point des Zielclips eingefügt. Um diese Keyframes anzuzeigen, verschieben Sie den Out-Point auf einen Zeitpunkt, der nach der Platzierung des Keyframes liegt, oder deaktivieren Sie die Option „Zum Clip hinzufügen“.

Hinweis: *Sie können Keyframes auch von einem Effektparameter kopieren und in einen anderen kompatiblen Effektparameter einfügen. Siehe „Kopieren und Einfügen von Keyframes“ auf Seite 456.*

1. Wählen Sie in einem Schnittfenster den Clip aus, der die zu kopierenden Effekte enthält.
2. (Optional) Sie wählen einen oder mehrere zu kopierende Effekte aus, indem Sie im Effekteinstellungsfenster den gewünschten Effekt bzw. die gewünschten Effekte (bei gedrückter Umschalttaste) markieren. Überspringen Sie diesen Schritt, wenn Sie alle Effekte auswählen möchten.
3. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.
4. Wählen Sie in einem Schnittfenster den Clip aus, in den Sie den Effekt einfügen möchten, und wählen Sie dann eine der folgenden Optionen:

- Klicken Sie zum Einfügen von einem oder mehreren Effekten auf „Bearbeiten“ > „Einfügen“.
- Klicken Sie zum Einfügen aller Effekte auf „Bearbeiten“ > „Attribute einfügen“.

Verwandte Themen

„Wissenswertes über das Effekteinstellungsfenster“ auf Seite 305

„Kopieren und Einfügen von Spureffekten“ auf Seite 252

Ausgewählte Effekte aus einem Clip entfernen

1. Wählen Sie den Clip in einem Schnittfenster aus. Um sicherzustellen, dass nur ein Clip ausgewählt ist, sollten Sie vor der Auswahl des Clips auf einen leeren Bereich im Schnittfenster klicken. Klicken Sie auf einen Punkt in der Zeitleiste über dem ausgewählten Clip, um die Marke für die aktuelle Zeit an diese Position zu verschieben.

2 Wählen Sie im Effekteinstellungsfenster den bzw. die Effekte aus, die Sie entfernen möchten. Mehrere Effekte wählen Sie aus, indem Sie die Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) beim Klicken auf die Effekte gedrückt halten.

Hinweis: *Fixierte Effekte (Bewegung, Deckkraft, Zeit-Neuzuordnung und Lautstärke) können nicht entfernt werden.*

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Drücken Sie die Entf-Taste oder die Rücktaste.
- Wählen Sie im Menü des Effekteinstellungsfenster „Ausgewählten Effekt entfernen“ aus.

Entfernen aller Effekte aus einem Clip

1 Wählen Sie den Clip in einem Schnittfenster aus. Um sicherzustellen, dass nur ein Clip ausgewählt ist, sollten Sie vor der Auswahl des Clips auf einen leeren Bereich im Schnittfenster klicken. Klicken Sie auf einen Punkt in der Zeitleiste über dem ausgewählten Clip, um die Marke für die aktuelle Zeit an diese Position zu verschieben.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Menü des Effekteinstellungsfensters „Effekte entfernen“ aus.
- Wählen Sie „Clip“ > „Effekte entfernen“ aus.
- Klicken Sie im Schnittfenster mit der rechten Maustaste auf einen Clip und wählen Sie „Effekte entfernen“ aus.

3 Wählen Sie im Dialogfeld „Effekte entfernen“ die Effekttypen aus, die Sie entfernen möchten, und klicken Sie dann auf „OK“.

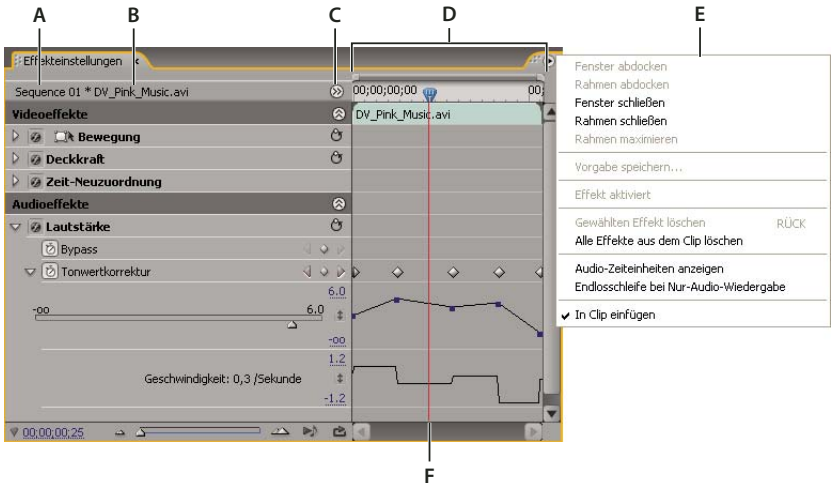
Alle ausgewählten, zugewiesenen Effekttypen werden aus dem Clip entfernt und für die internen Effekte wird die Standardeinstellung wiederhergestellt.

Anpassen von Effekten

Wissenswertes über das Effekteinstellungsfenster

Das Effekteinstellungsfenster enthält alle Effekte, die auf den ausgewählten Clip angewendet werden. Alle Clips enthalten feste Effekte: Die Effekte Bewegung, Deckkraft und Zeit-Neuzuordnung sind im Abschnitt „Videoeffekte“, der Effekt Lautstärke ist im Abschnitt „Audioeffekte“ aufgeführt. Der Lautstärkeeffekt wird nur für Audioclips oder Videoclips mit verknüpften Audiodaten angezeigt.

Sie können die Benutzeroberfläche schnell für das Bearbeiten von Effekten optimieren, indem Sie den Arbeitsbereich für Effekte auswählen. Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „Effekte“.

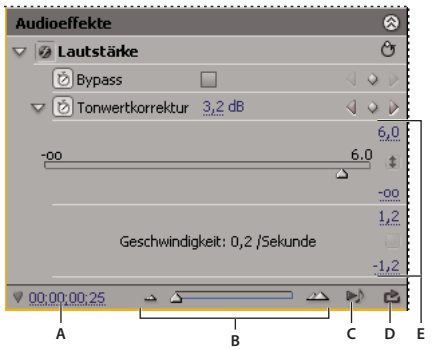


Effekteinstellungsfenster
***A.** Sequenzname **B.** Clipname **C.** Schaltfläche „Schnittfenster anzeigen/ausblenden“ **D.** Zeitleistenansicht **E.** Menü im Effekteinstellungsfenster **F.** Marke für die aktuelle Zeit*

Das Effekteinstellungsfenster umfasst ein Schnittfenster, eine Marke für die aktuelle Zeit, Zoomsteuerungen und einen Navigatorbereich ähnlich den Elementen im Programmmonitor und im Schnittfenster. Die Schnittfensteransicht ist standardmäßig ausgeblendet. Sie können diese jedoch durch Klicken auf die Schaltfläche zum Anzeigen/Verbergen der Schnittfensteransicht einblenden. Vergrößern Sie falls nötig das Effekteinstellungsfenster, um diese Schaltfläche zu aktivieren.

Sie können auf das Dreieck klicken, um eine Effekteigenschaft zu öffnen und das Wert- und Geschwindigkeitsdiagramm anzuzeigen. Hier können Sie präzise Anpassungen an Eigenschafts-Keyframes und der jeweiligen Geschwindigkeit der Eigenschaftsänderungen vornehmen. Sie können die Geschwindigkeit und Glättung einer Animation optimieren, indem Sie mit den Bézier-Griffen für einen Keyframe die Form des Diagramms ändern.

Wenn ein Clip im Schnittfenster ausgewählt wurde, passt das Effektsteuerungsfenster automatisch den Zoomfaktor seiner Schnittfensteransicht an. Symbole für den In- und Out-Point des Clips werden zentriert dargestellt. Sie können das Schnittfenster über die In- und Out-Points eines Clips hinaus anzeigen, indem Sie im Menü des Effekteinstellungsfenster die Option „In Clip einfügen“ deaktivieren. Das Effekteinstellungsfenster umfasst auch Steuerungen für das einfache Abspielen oder das Abspielen in einer Endlosschleife von Audioclips. Der *Keyframes-Bereich* befindet sich unterhalb der Zeitleiste. In diesem Bereich legen Sie Keyframes für den Wert jeder Effekteigenschaft bei einem bestimmten Frame fest.



Effekteinstellungsfenster
***A.** Aktuelle Zeit **B.** Zoomsteuerelemente **C.** Nur Audio für diesen Clip abspielen **D.** Audio in Endlosschleife abspielen: aktivieren/deaktivieren **E.** Effektwerte*

Verwandte Themen

„Anwenden von Audioeffekten auf Clips“ auf Seite 250

„Anwenden von Audioeffekten im Audiomixer“ auf Seite 251

„Bearbeiten von Keyframe-Diagrammen“ auf Seite 452

„Zuweisen von Effekten zu Clips“ auf Seite 303

„Tastenkombinationen anpassen“ auf Seite 528

„Hinzufügen von Marken“ auf Seite 216

Anzeigen von Effekten im Effekteinstellungsfenster

❖ Führen Sie im Effekteinstellungsfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie zum Anzeigen aller Effekte, die einem Clip zugewiesen wurden, den Clip in einem Schnittfenster aus.

Hinweis: *Es ist nicht erforderlich, die Marke für die aktuelle Zeit über einem Clip zu platzieren, um das Effekteinstellungsfenster zu aktivieren.*

- Klicken Sie zum Ein- oder Ausblenden der Titel von Video- bzw. Audioeffekten auf die Schaltfläche zum Einblenden/Ausblenden in der Überschrift. Wenn die Pfeile nach oben zeigen, wird der Titel erweitert, um alle Effekte in diesem Abschnitt anzuzeigen. Wenn die Pfeile nach unten zeigen, wird der Headerbereich reduziert.
- Wenn Sie einen Effekt oder dessen Eigenschaften anzeigen oder ausblenden möchten, klicken Sie auf das Dreieck links neben einer Effektüberschrift, Eigenschaftsgruppennamen oder Eigenschaftennamen. Durch Ausblenden einer Effektüberschrift werden Eigenschaftsgruppen und Eigenschaften für diesen Effekt angezeigt. „Dreiwege-Farbkorrektur“ ist beispielsweise eine Effektüberschrift. „Definition Farbtonbereich“ ist eine Eigenschaftsgruppe. „Schatten-Schwellenwert“ ist eine Eigenschaft. Durch Anzeigen einer individuellen Eigenschaft wird eine Grafiksteuerung, z. B. ein Schieberegler oder runder Regler, angezeigt.
- Klicken Sie zum Neuordnen der Effekte auf einen Effektnamen und ziehen Sie ihn an eine neue Stelle in der Liste. Während Sie ziehen, wird eine schwarze Linie angezeigt, wenn der Effekt über oder unter einem anderen Effekt liegt. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird der Effekt an der neuen Position angezeigt.

Hinweis: *Feste Effekte (Bewegung, Deckkraft, Zeit-Neuzuordnung und Lautstärke) können nicht neu angeordnet werden.*

- Deaktivieren Sie zum Anzeigen des Schnittfensters hinter dem In- und Out-Point eines Clips im Menü des Effekteinstellungsfensters die Option „In Clip einfügen“. Die Bereiche des Schnittfensters vor/hinter dem In- und Out-Point des ausgewählten Clips werden grau dargestellt. Wenn die Option „In Clip einfügen“ aktiviert ist, wird nur die Zeitleiste zwischen den In- und Out-Points eines Clips angezeigt.
- Klicken Sie zum Abspielen der Audiodaten im ausgewählten Clip auf die Schaltfläche für die Audiowiedergabe. Diese Steuerung ist nur verfügbar, wenn der ausgewählte Clip Audiodaten umfasst.

Anzeigen von Keyframes für eine Effekteigenschaft im Schnittfenster

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Spurheader einer Video- oder Audiospur auf die Schaltfläche „Keyframes anzeigen“, und wählen Sie im Menü „Keyframes anzeigen“ eine Keyframe-Option aus.
- Drücken Sie die rechte Maustaste (Windows) oder klicken Sie bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) auf den Clip mit den anzuzeigenden Keyframe-Eigenschaften. Wählen Sie „Clip-Keyframes einblenden“ und wählen Sie dann den Effekt, dessen Keyframes Sie anzeigen möchten.

Anpassen oder Zurücksetzen von Steuerelementen im Effekteinstellungsfenster

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um einen Eigenschaftswert zu ändern, bewegen Sie den Mauszeiger unter den unterstrichenen Wert und ziehen sie ihn nach links oder rechts.
- Klicken Sie auf den Eigenschaftswert, geben Sie einen neuen Wert ein, und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) oder Return-Taste (Mac OS).
- Erweitern Sie die Eigenschaft, indem Sie auf das Dreieck neben dem Eigenschaftsnamen (wenn verfügbar) klicken und dann den Regler oder das Winkelsteuerelement (je nach Eigenschaft) ziehen.
- Einen Winkel ändern Sie, indem Sie in den Winkelsteuerbereich klicken, den unterstrichenen Text scrubben oder den unterstrichenen Text auswählen und einen Wert eingeben.

Nachdem Sie in die Winkelsteuerung geklickt haben, können Sie diese ziehen und so die Werte schnell anpassen.

- Mit der Pipette legen Sie einen Farbwert fest, indem Sie an einer beliebigen Bildschirmposition auf die gewünschte Farbe klicken. Das Werkzeug „Pipette“ wählt in der Regel einen Bereich von einem Pixel aus. Wenn Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) auf das Pipettensymbol klicken, wird ein Bereich von 5x5 Pixeln abgetastet.
- Um im Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ einen Farbwert festzulegen, klicken Sie auf das Farbfeld, wählen im Dialogfeld „Farbe wählen“ eine Farbe aus und klicken dann auf „OK“.
- Die Standardeinstellungen einer Effekteigenschaft stellen Sie wieder her, indem Sie auf die Schaltfläche „Zurücksetzen“ neben dem Effekt klicken. Alle Eigenschaften, die keine Keyframes enthalten, werden auf ihre Standardwerte zurückgesetzt. Wenn eine Eigenschaft Keyframes enthält, wird diese Eigenschaft nur für die aktuelle Zeit auf den Standardwert zurückgesetzt. Auch Keyframes, die zur aktuellen Zeit vorkommen, werden auf den Standardwert zurückgesetzt. Wenn zur aktuellen Zeit keine Keyframes vorkommen, werden neue Keyframes unter Verwendung der Standardwerte erstellt.

Wenn Sie versehentlich auf „Zurücksetzen“ klicken, können Sie Ihre Arbeit über „Bearbeiten“ > „Rückgängig“ wiederherstellen.

Verwandte Themen

„Animierte Effekte“ auf Seite 444

Deaktivieren und Aktivieren von Effekten in einem Clip

❖ Wählen Sie im Effektsteuerungsfenster einen oder mehrere Effekte aus und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie zum Deaktivieren der Effekte auf die Schaltfläche „Effekt“ .
- Klicken Sie auf ein leeres Effektkontrollkästchen, um die Effekte zu aktivieren.
- Aktivieren oder deaktivieren Sie im Menü des Effekteinstellungsfensters den Befehl „Effekt aktiviert“.

Sie können einen benutzerdefinierten Tastaturbefehl für den Befehl „Effekt aktiviert“ erstellen. Dadurch wird ein Effekt aktiviert oder deaktiviert. Weitere Informationen finden Sie unter „Tastenkombinationen anpassen“ auf Seite 528

Erstellen von Marken im Effekteinstellungsfenster

Sie können im Effekteinstellungsfenster alle Sequenzmarken anzeigen, die Sie in einem Schnittfenster erstellt haben. Sie können zudem Ihrer Sequenz Marken hinzufügen und damit festlegen, wo Effekte positioniert und beim Arbeiten im Effekteinstellungsfenster angezeigt werden sollen. Darüber hinaus können Sie Sequenzmarken direkt im Effekteinstellungsfenster erstellen und bearbeiten.

1 Ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf die Zeitposition, an der Sie eine Marke erstellen möchten.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Strg-Taste (Mac OS) in die Zeitleiste, wählen Sie die Option „Sequenzmarke hinzufügen“ aus, und geben Sie den gewünschten Markentyp an.

Anpassen von Effektvorgaben

Effektvorgaben

Im Effektfenster enthält die Vorgabenablage Vorgaben für beliebte Effekte. Sparen Sie Zeit, indem Sie eine für einen bestimmten Zweck vorgesehene Vorgabe verwenden, anstatt selbst einen Effekt zu konfigurieren. Wenn ein Clip beispielsweise schnell weichgezeichnet werden soll, können Sie den Effekt „Schneller Weichzeichner“ anwenden und manuell Keyframes dafür festlegen. Sie sparen jedoch Zeit, wenn Sie stattdessen die Vorgabe zum schnellen Weichzeichnen anwenden.

Sie können einzelne Effekteinstellungen anpassen und diese als Vorgaben speichern. Die Vorgaben können Sie anschließend auf andere Clips eines Projekts anwenden. Beim Speichern eines Effekts als Vorgabe können Sie auch die für den Effekt erstellten Keyframes speichern. Die von Ihnen im Effekteinstellungsfenster erstellten Effektvorgaben speichert Adobe Premiere Pro in der Hauptablage für Effektvorgaben. Sie können die Effekte anschließend in der Vorgabenablage mithilfe verschachtelter Vorgabenablagen organisieren. Adobe Premiere Pro beinhaltet verschiedene Effektvorgaben, die sich im Vorgabenordner der Anwendung befinden.

Wählen Sie zum Anzeigen der Eigenschaften einer Effektvorgabe die Vorgabe im Effektfenster aus und klicken Sie dann im Menü des Effektfensters auf die Option „Vorgabeeigenschaften“.

Wenn Sie eine Vorgabe auf einen Clip anwenden und die Vorgabe Einstellungen für einen Effekt enthält, der bereits auf den Clip angewendet wurde, verändert Adobe Premiere Pro den Clip nach den folgenden Regeln:

- Wenn die Effektvorgabe einen festen Effekt enthält (Bewegung, Deckkraft, Zeit-Neuordnung oder Lautstärke), ersetzt die Aktion die vorhandenen Effekteinstellungen.
- Enthält die Effektvorgabe einen Standardeffekt, wird der Effekt am Ende der aktuellen Effekteliste eingefügt. Wenn Sie den Effekt in das Effekteinstellungsfenster ziehen, können Sie ihn jedoch auch an einer beliebigen Stelle der Liste einfügen.

Verwandte Themen

„Suchen und Gruppieren von Effekten“ auf Seite 302

Erstellen und Speichern einer Effektvoreinstellung

1 Wählen Sie in einem Schnittfenster einen Clip mit einem oder mehreren Effekten aus, dessen Einstellungen Sie als Vorgabe speichern möchten.

2 Wählen Sie im Effekteinstellungsfenster einen oder mehrere Effekte aus, die Sie speichern möchten. Um mehrere Effekte auszuwählen, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Mac OS) auf diese.

3 Klicken Sie auf das Menüsymbol in der rechten oberen Ecke des Effekteinstellungsfensters, um das Menü des Fensters zu öffnen.

4 Wählen Sie „Vorgabe speichern“ aus.

5 Geben Sie im Dialogfeld Vorgabe speichern einen Namen für Ihre Vorgabe ein. Falls gewünscht, geben Sie eine Beschreibung ein.

6 Wählen Sie einen der folgenden Vorgabetypen aus. Diese Typen legen die Verarbeitung von Keyframes in Adobe Premiere Pro fest, wenn Sie eine Vorgabe auf einen Zielclip anwenden.

Skalierung Skaliert die Original-Keyframes proportional zur Länge des Zielclips. Durch diese Aktion werden im Zielclip vorhandene Keyframes gelöscht.

Ankerpunkt für In-Point Behält den ursprünglichen Abstand zwischen dem In-Point des Clips und dem ersten Effekt-Keyframe bei. Wenn der erste Keyframe eine Sekunde vom In-Point des Quellclips liegt, fügt diese Option den Keyframe bei einer Sekunde ein. vom In-Point des Zielclips liegt, fügt diese Option alle weiteren Keyframes mit Bezug zu dieser Position ohne Skalierung hinzu.

Ankerpunkt für Out-Point Behält den ursprünglichen Abstand zwischen dem Out-Point des Clips zum letzten Effekt-Keyframe bei. Wenn der letzte Keyframe eine Sekunde vom Out-Point des Quellclips liegt, fügt diese Option den Keyframe bei einer Sekunde ein. vom Out-Point des Zielclips liegt, fügt diese Option alle weiteren Keyframes mit Bezug zu dieser Position ohne Skalierung hinzu.

7 Klicken Sie auf „OK“.

Adobe Premiere Pro speichert die ausgewählten Effekte, einschließlich der zugehörigen Keyframes, in der neuen Vorgabe.

Anwenden einer Effektvoreinstellung

Sie können eine Effektvorgabe mit Einstellungen für einen oder mehrere Effekte auf beliebige Clips in einer Sequenz anwenden.

❖ Erweitern Sie im Effektfenster die Vorgabenablage und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie die Effektvorgabe auf einen Clip im Schnittfenster.
- Wählen Sie den Clip im Schnittfenster aus und ziehen Sie dann die Effektvorgabe in das Effekteinstellungsfenster.

Wenn Sie die Vorgabe auf den Clip im Schnittfenster gezogen haben, wird die Ablageposition wie folgt bestimmt:

- Wenn im Schnittfenster keine Clips ausgewählt sind, wird die Vorgabe auf den Clip angewendet, der beim Ablegen als Ziel verwendet wurde.
- Wenn im Schnittfenster Clips ausgewählt sind, der beim Ablegen als Ziel verwendete Clip aber nicht Teil dieser Auswahl ist, wird die Clipauswahl aufgehoben. Der als Ziel verwendete Clip und sämtliche verknüpften Spurelemente werden ausgewählt. Die Vorgabe wird auf den als Ziel verwendeten Clip und verknüpfte Spurelemente angewendet.
- Wenn im Schnittfenster Clips ausgewählt sind und der beim Ablegen als Ziel verwendete Clip Teil dieser Auswahl ist, wird die Vorgabe auf alle ausgewählten Clips angewendet. Die Vorgabe hat keinen Einfluss auf verknüpfte Clips, die nicht ausgewählt wurden.

Wenn Sie die Vorgabe in das Effekteinstellungsfenster gezogen haben, wird die Ablageposition wie folgt bestimmt:

Zieltyp	Ergebnis
Nur Videospurelement	Audioeffekte in der Vorgabe werden ignoriert.
Nur Audiospurelement	Videoeffekte in der Vorgabe werden ignoriert.
Videospur- und Audiospurelemente	Wenn Sie die Vorgabe in eine der Audiospuren einfügen, werden die Audioeffekte an der Zielposition hinzugefügt. Adobe Premiere Pro fügt die Videoeffekte am Ende der Effektliste für das Videospurelement an.
Video- und Audiospurelemente	Wenn Sie die Vorgabe in die Videospur einfügen, werden die Videoeffekte an der Zielposition hinzugefügt. Adobe Premiere Pro fügt die Audioeffekte am Ende der Effektliste für jedes verknüpfte Audiospurelement an.

Arbeiten mit individuellen oder voreingestellten Behältern

Verwenden Sie benutzerdefinierte Ablagen, um Ihre bevorzugten Effekte, Überblendungen und Vorgaben an einem Ort zu speichern. Sie können beliebig viele benutzerdefinierte Ablagen und Vorgabenablagen erstellen. Folglich können Sie mithilfe der Ablagen die Effekte, Überblendungen und Vorgaben in Kategorien neu organisieren, die Ihnen ein intuitives Arbeiten ermöglichen oder Ihrem Projektablauf eher entsprechen.

Benutzerdefinierte Ablagen und Vorgabeablagen erstellen und speichern Sie im Effektfenster. Neue Vorgabenablagen befinden sich in der Hauptablage für Vorgaben. Sie können sie aus der Vorgabenablage ziehen oder sie auch innerhalb dieser Ablage in einer beliebigen Reihenfolge erstellen und anordnen. Benutzerdefinierte Ablagen lassen sich innerhalb der Hierarchie des Effektfensters ganz oben anordnen oder mit anderen benutzerdefinierten Ablagen verschachteln.

Hinweis: *Wenn das gleiche Element in mehrere benutzerdefinierte Ablagen eingefügt haben und Sie dieses Element aus einer Ablage löschen, entfernt Adobe Premiere Pro alle Exemplare des Elements aus den benutzerdefinierten Ablagen und den Ablagen für Vorgaben. Darüber hinaus wird das Element aus allen Clips gelöscht, auf das es sich auswirkt.*

1 Führen Sie im Effektfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie eine benutzerdefinierte Ablage erstellen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Neue benutzerdefinierte Ablage“ oder wählen Sie im Menü des Effektfensters die Option „Neue benutzerdefinierte Ablage“.
- Wenn Sie eine Vorgabeablage erstellen möchten, wählen Sie im Menü des Effektfensters die Option „Neue Ablage für Vorgaben“. Adobe Premiere Pro verschachtelt jede neue Vorgabenablage in der Hauptablage für Vorgaben.
- Wenn Sie eine neue benutzerdefinierte Ablage oder Vorgabenablage verschachteln möchten, wählen Sie die Ablage aus, der Sie die neue Ablage hinzufügen möchten, und erstellen Sie anschließend eine benutzerdefinierte Ablage oder Vorgabenablage.
- Wenn Sie einen Behälter umbenennen möchten, klicken Sie auf den Behälternamen, und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) oder die Return-Taste (Mac OS). Überspringen Sie die Schritte 2 und 3.
- Sie löschen eine Ablage oder ein Ablageelement, indem Sie diese(s) markieren und am unteren Rand des Effektfensters auf die Schaltfläche „Benutzerdefinierte Elemente löschen“ klicken. Überspringen Sie die Schritte 2 und 3.

2 Suchen Sie den Effekt, die Überblendung oder die Vorgabe, den/die Sie in einer Ablage speichern möchten. Sie müssen die Größe des Fensters ggf. anpassen, um sowohl das Objekt als auch die Ablage anzuzeigen.

3 Ziehen Sie das Objekt auf die Ablage. Adobe Premiere Pro erstellt eine Verknüpfung mit dem Objekt.

Erstellen allgemeiner Effekte

Allgemeine Effekte

In diesem Thema wird erläutert, wie Sie mit Adobe Premiere Pro einige der beliebtesten Videoeffekte umsetzen. Verfahren zur Umsetzung vieler weiterer Effekte mit Adobe Premiere Pro finden Sie unter Search Community Help.

Einblenden von Videos

1 Um einen Videoclip einzublenden oder aus Schwarz aufzublenden, wählen Sie im Schnittfenster einen Clip aus.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenden Sie einen Blendenübergang zum Anfang des Clips an.
- Verwenden Sie einen Keyframe für die Deckkraft des Clips, sodass Sie bei null starten und auf 100 % erhöhen können.

Verwandte Themen

„Anwenden eines Übergangs zwischen zwei Clips“ auf Seite 360

„Definieren der Opazität in einem Schnittfenster“ auf Seite 464

Bild-im-Bild und geteilter Bildschirm

Mit den Steuerelementen „Position“ und „Skalieren“ des Bewegungseffekts können Sie ein Bild-im-Bild erstellen. Siehe Video-Lernprogramm Bild-in-Bild- und Bildteilungseffekte in Premiere Pro CS3 auf der Digital Media Net-Website.

Ausblenden von Gesichtern mit dem „Polizei“-Effekt

Mithilfe des Effekts „Spurmaske-Key“ können Sie Gesichter, Autokennzeichnen oder andere Identifikationsmerkmale weichzeichnen. In Fernsehprogrammen wird dieser Effekt zum Schutz von Personen eingesetzt. Siehe Video-Lernprogramm Erweiterte Effekte mit dem Spurmaske-Key von Jeff Schell.

Optimieren des Erscheinungsbilds von Haut

Siehe Video-Lernprogramm Glätten einer extremen Nahaufnahme von Curt Wrigley.

Zoomen und Schwenken eines Standbilds

Das Zoomen und Schwenken von Standbildern wurde als Ken Burns-Effekt bekannt, da der Dokumentarfilmer Ken Burns diese Effekte oft eingesetzt hat. Ein Lernprogramm zum Zoomen und Schwenken finden Sie im Digital Video Editing-Blog Der Ken Burns-Effekt.

Platzieren von Blitzeffekten über einem Teil des Clips

Sie können einen Clip bearbeiten, sodass Blitzeffekte nur über einem Teil eines ursprünglichen Clips zu sehen sind.

1 Platzieren Sie einen transparenten Videoclip in einer Videospur über dem ursprünglichen Clip.

2 Wenden Sie den Effekt „Blitz“ auf den transparenten Videoclip an.

3 Schneiden Sie den transparenten Videoclip auf die Länge zu, die für den Blitz erforderlich ist.

Verwandte Themen

„Erstellen eines transparenten Videoclips“ auf Seite 178

„Effekt Blitz“ auf Seite 414

Erstellen einer Jakobsleiter

Sie können einen Jakobsleitereffekt erstellen. Der Blitz schnellt wieder an eine Position entlang der Startlinie zurück, nachdem er in eine bestimmte Richtung gezogen wurde.

1 Wenden Sie den Effekt „Blitz“ auf einen Clip an.

2 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck neben der Option „Beleuchtung“, um die entsprechenden Steuerelemente anzuzeigen.

3 Probieren Sie verschiedene Einstellungskombinationen für die drei Steuerelemente aus.

- Stabilität
- Blitzstärke
- Richtung

Bei einem zu niedrigen Stabilitätswert kann sich der Blitz nicht zu einem Bogen krümmen, bevor er zurückschnellt. Bei einem zu hohen Wert schnellt der Blitzstrahl wild umher.

Verwandte Themen

„Effekt Blitz“ auf Seite 414

Bewegung

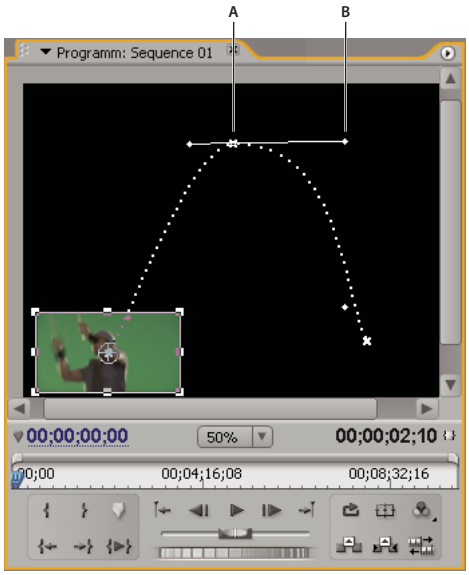
Anpassen von Position, Skalierung und Drehung

Verwenden Sie den Bewegungseffekt, um einen Clip im Video-Frame zu positionieren, zu skalieren oder zu drehen. Um Clips zu animieren, müssen Sie Keyframes für Bewegungseigenschaften setzen.

Standardmäßig wird auf jeden Clip, den Sie in ein Schnittfenster einfügen, der Bewegungseffekt fest angewendet. Sie können die Bewegungseigenschaften anzeigen und anpassen, indem Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck neben dem Bewegungsnamen klicken. Sie können Bewegungseigenschaften auch direkt im Programmmonitor oder im Effekteinstellungsfenster über die Steuerelemente bearbeiten. Die Bewegungseigenschaften können mit Bézier-Kurven gesteuert werden.

Standardmäßig wird ein Clip zu 100 % seiner Originalgröße in der Mitte des Programmmonitors angezeigt. Die Positions-, Skalierungs- und Drehungswerte werden vom Ankerpunkt des Clips aus berechnet, der standardmäßig im Mittelpunkt des Clips liegt.

Da die Eigenschaften Position, Skalierung und Drehung räumlicher Natur sind, lassen sich diese am einfachsten im Programmmonitor einstellen. Wenn Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Transformieren-Symbol neben dem Bewegungseffekt klicken, werden im Programmmonitor Griffpunkte im Clip angezeigt, mit denen Sie den Clip direkt bearbeiten und die Bewegungseigenschaften anpassen können. Auch im Programmmonitor wird der Clip-Ankerpunkt angezeigt, er kann jedoch nur im Effekteinstellungsfenster bearbeitet werden. Im Programmmonitor werden aber ständig alle Änderungen am Clip-Ankerpunkt aktualisiert, sobald sie vorgenommen werden.



Programmmonitor
***A.** Bewegungspfad-Keyframe **B.** Griffpunkt*

Standardeffekte, die eine direkte Bearbeitung der Clips im Programmmonitor ermöglichen, sind alle Erzeugungseffekte, Eckpunkte verschieben, Zuschneiden, Korrekturmaske, Beleuchtungseffekte, Spiegeln, Transformieren, Strudel usw. Diese Fähigkeit wird in den Effekteinstellungen durch das Symbol „Transformieren“ neben dem Effektnamen angezeigt.

Die Position, Skalierung und Drehung eines Clips sowie die Beleuchtungseffekte können mithilfe der Griffpunkte im Programmmonitor direkt bearbeitet werden. Die Eigenschaften können auch über die Steuerelemente im Effekteinstellungsfenster angepasst werden.

***Hinweis:** Folgende Effekte können auch direkt bearbeitet werden: Eckpunkt, Beschneiden & Skalieren, Korrekturmaske, Spiegeln, Transformieren und Strudel.*

1 Wählen Sie in einem Schnittfenster einen Clip aus, und verschieben Sie die aktuelle Zeitposition an die Position eines Frames im Clip.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- (Nur Beleuchtungseffekte) Wenden Sie die Beleuchtungseffekte auf den Clip an und klicken Sie anschließend im Effekteinstellungsfenster auf das Transformieren-Symbol neben den Beleuchtungseffekten.
- (Nur Bewegungseffekt) Klicken Sie im Programmmonitor auf den Clip, oder klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Transformationssymbol neben „Bewegung“.

Die Griffpunkte und der Clip-Ankerpunkt werden im Programmmonitor angezeigt.

3 Führen Sie im Programmmonitor einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie zum Positionieren eines Clips oder Beleuchtungseffekts auf den Clip- bzw. Effektrahmen und ziehen Sie ihn auf die gewünschte Position. Ziehen Sie nicht den Griffpunkt, um einen Clip oder Beleuchtungseffekt zu verschieben.
- Um den Clip frei zu skalieren, ziehen Sie an einem Eckgriffpunkt.
- Um den Clip nur entlang einer Dimension zu skalieren, ziehen Sie an einem seitlichen Griffpunkt und nicht an einem Eckgriffpunkt.
- Um den Clip proportional zu skalieren, ziehen Sie mit gedrückter Umschalttaste an einem beliebigen Griffpunkt des Clips.

Hinweis: *Wenn Sie einen Clip mithilfe des Bewegungseffekts skalieren, können Bilder, die auf eine Größe von über 100 % skaliert werden, in Blöcke oder Pixel zerlegt wirken.*

- Um einen Clip oder Effekt zu drehen, positionieren Sie den Zeiger etwas außerhalb eines beliebigen Griffpunkts. Er wird dann als Drehsymbol angezeigt. Ziehen Sie anschließend das gewünschte Element. Wenn Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt halten, werden die Objekte in 45°-Schritten gedreht. Um für den Bewegungseffekt mehrere Drehungen vorzunehmen, können Sie den Cursor kreisförmig ziehen, bis sich der Clip so oft gedreht hat, wie Sie dies wünschen.
- Wenn Sie nur das Gittermodell des Frames aktualisieren möchten, ziehen Sie einen Griffpunkt bei gedrückter Alt-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS). Diese Vorgehensweise kann bei Clips mit großen Abmessungen oder bei langsameren Systemen schneller sein.

Um eine Bewegung im zeitlichen Verlauf zu animieren, skalieren oder drehen, setzen Sie Keyframes während der Bearbeitung des Clips oder Effekts im Programmmonitor.

Verwandte Themen

„Animieren von Bewegung im Programmmonitor“ auf Seite 316

Skalieren von Assets

Wenn Sie ein Asset in eine Sequenz ziehen, wird die Framegröße in Adobe Premiere Pro standardmäßig beibehalten und das Asset im Programmframe zentriert. Sie können importierte Assets auch automatisch skalieren und so an die Standard-Framegröße des Projekts anpassen. Sie können das Asset ohne Verzerrung neu skalieren, wenn das Pixel-Seitenverhältnis richtig interpretiert wurde.

Manuelles Skalieren von Assets

1 Ziehen Sie das Asset in eine Sequenz und wählen Sie es aus.

2 Öffnen Sie das Effekteinstellungsfenster.

3 Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Bewegungseffekt, um die Bewegungssteuerelemente anzuzeigen.

4 Klicken Sie auf den Pfeil neben Skalierungs-Steuerelemente im Bewegungseffekt, um den Skalierungsregler anzuzeigen.

5 Verschieben Sie den Skalierungsregler nach links oder rechts, um die Framegröße zu verringern bzw. zu erhöhen.

Automatisches Skalieren von Assets

1 Wählen Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Mac OS) aus.

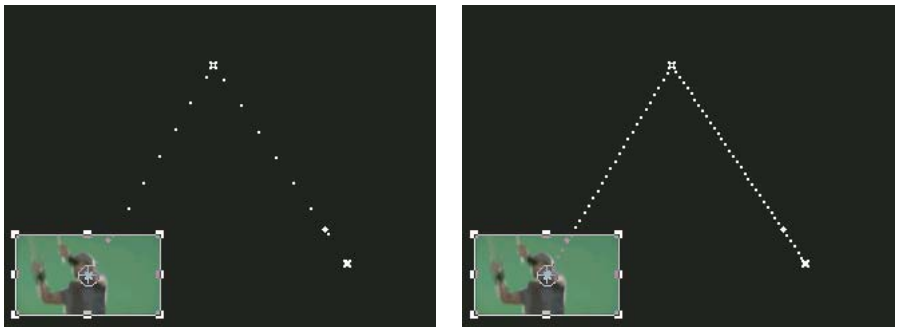
2 Wählen Sie „Standardwert für Skalierung auf Framegröße“.

3 Klicken Sie auf „OK“.

Animieren von Bewegung im Programmmonitor

Sie können Animationen, Insets und geteilte Bilder erstellen, indem Sie einen Clip direkt im Programmmonitor bearbeiten und Keyframes für den Bewegungseffekt setzen. Durch Anpassen der Position und Skalierung eines Clips im Programmmonitor decken Sie Clips in den darunter liegenden Spuren auf. Auf diese Weise können Sie interessante Kompositionen erstellen.

Wenn Sie die Position eines Clips animieren, wird die Bewegung des Clips durch einen Bewegungspfad im Programmmonitor dargestellt. Kleine weiße X-Zeichen kennzeichnen die mit Keyframes versehenen Positionen, gepunktete Linien stellen Positionen auf interpolierten Frames dar und das kreisförmige Clip-Ankerpunktsymbol gibt einen Punkt, standardmäßig den Mittelpunkt des Clips auf dem aktuellen Frame an. Die Abstände zwischen den Punkten geben die Geschwindigkeit zwischen den Keyframes an: große Abstände weisen auf eine schnelle Bewegung hin, während geringe Abstände zwischen den einzelnen Punkten eine langsamere Bewegung bedeuten.



Clip im Programmmonitor mit Bewegungspfad mit schneller Bewegung (links) und mit langsamer Bewegung (rechts)

Um Bewegungseffektänderungen schnell auf einen Sequenzclip anzuwenden, können Sie auf das Bild im Programmmonitor klicken und die Änderungen vornehmen (ohne zunächst im Effekteinstellungsfenster auf das Transformieren-Symbol neben dem Bewegungseffekt zu klicken). Wenn Sie die Position des Bildes anpassen, können Sie dessen Bewegung mithilfe der Bézier-Keyframes noch weiter verfeinern.

Verwandte Themen

„Anpassen von Position, Skalierung und Drehung“ auf Seite 313

„Wissenswertes über Interpolation“ auf Seite 457

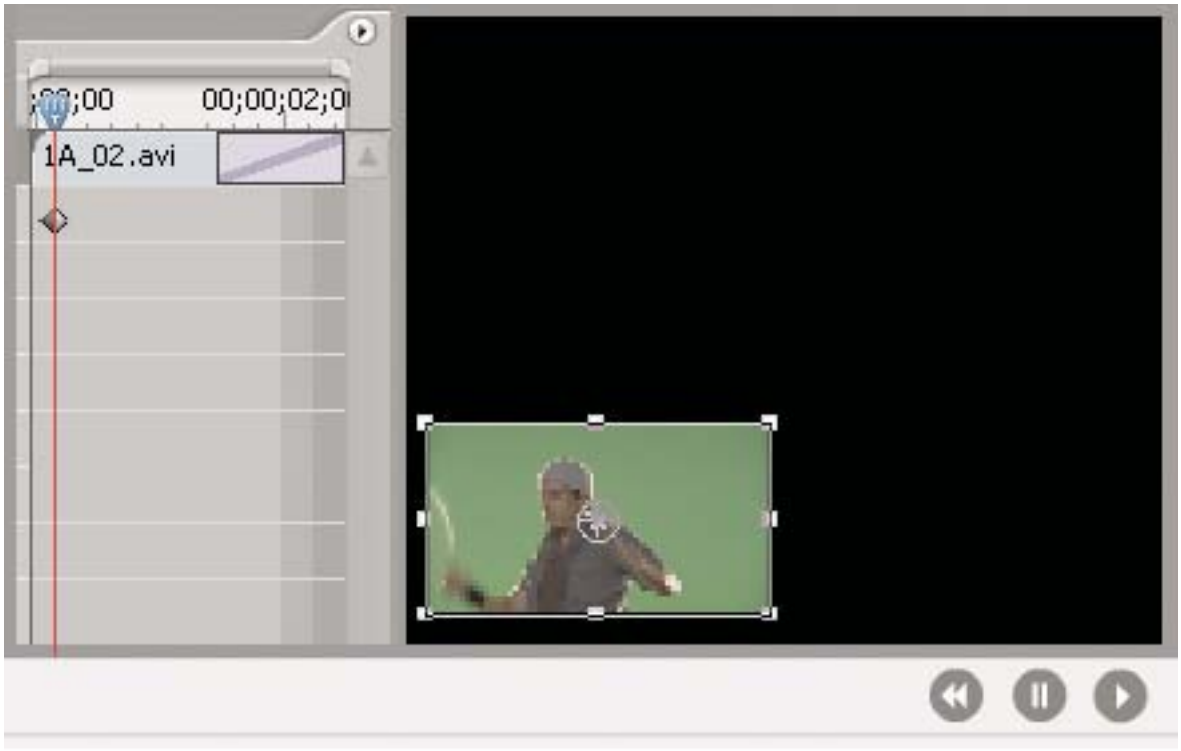
„Steuern der Verlaufsänderung mithilfe der Bézier-Keyframe-Interpolation“ auf Seite 459

„Wissenswertes über Keyframes“ auf Seite 444

Tipps & Tricks zu Videomaker: Erstellen einer Fotomontage in Premiere Pro

Animieren eines Clips im Programmmonitor

Wenn der Bewegungseffekt im Effekteinstellungsfenster ausgewählt ist, können Sie einen Clip im Programmmonitor bearbeiten. Erstellen Sie eine Animation, indem Sie Keyframes für eine oder mehrere Eigenschaften des Bewegungseffekts setzen (beispielsweise Position).



Animieren der Position eines Clips im Programmmonitor

1 Wählen Sie einen Clip in einem Schnittfenster aus.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie den Bewegungseffekt im Effekteinstellungsfenster aus.
- Klicken Sie im Programmmonitor auf das Bild.
- Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Transformieren-Symbol neben der Bewegung.

Im Programmmonitor werden rund um den Clip herum Griffpunkte angezeigt.

Hinweis: *Wenn die Griffpunkte nicht sichtbar sind, ändern Sie den Zoomfaktor im Programmmonitor in einen kleineren Prozentwert, damit der graue Arbeitsbereich rund um den Videoframe herum angezeigt wird.*

3 Verschieben Sie die aktuelle Zeitposition auf den Frame, an dem die Animation starten soll. Dies kann ein beliebiger Frame zwischen dem aktuellen In-Point des Clips und seinem Out-Point sein.

4 Erweitern Sie im Effekteinstellungsfenster den Bewegungseffekt und klicken Sie auf die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“ neben jeder Eigenschaft, die Sie für diesen Zeitpunkt definieren möchten. Ein Keyframe-Symbol wird an der Marke für den aktuellen Zeitpunkt für die jeweilige Eigenschaft angezeigt.

5 Ändern Sie im Programmmonitor den Keyframe-Wert, indem Sie den Zeiger in der Nähe eines der acht quadratischen Griffpunkte des Clips platzieren, um eines der folgenden Zeiger-Werkzeuge zu verwenden:

- Den Auswahl-Zeiger zum Festlegen des Positionswerts.
- Den Dreh-Zeiger zum Festlegen des Drehwerts.
- Den Skalierungs-Zeiger zum Festlegen des Skalierwerts.

Hinweis: *Wenn die Griffpunkte des Clips nicht mehr angezeigt werden, wählen Sie den Bewegungseffekt im Effekteinstellungsfenster erneut aus.*

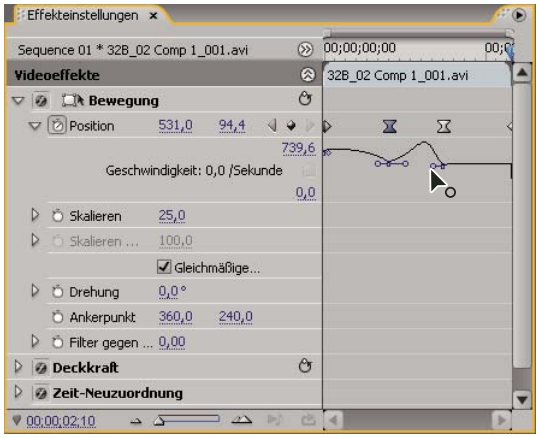
6 Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit im Schnittfenster oder im Effekteinstellungsfenster auf den Zeitpunkt, an dem Sie einen neuen Wert für die Eigenschaft (und damit einen neuen Keyframe) definieren möchten.

7 Bearbeiten Sie den Clip im Programmmonitor, um einen neuen Wert für jede Eigenschaft festzulegen, für die Sie in Schritt 3 Keyframes gesetzt haben. Ein neues Keyframe-Symbol wird im Effekteinstellungsfenster bei der Marke für die aktuelle Zeit angezeigt.

8 Wiederholen Sie ggf. Schritt 5 und 6.

Beim Animieren eines Clips kann es nützlich sein, die Vergrößerungsstufe des Programmmonitors zu reduzieren. Auf diese Weise wird mehr von der Ablagefläche außerhalb des sichtbaren Bereichs des Bildschirms angezeigt. In dieser Ablagefläche können Sie den Clip außerhalb des Bildschirms ablegen.

9 Ziehen Sie im Effekteinstellungsfenster den Bézier-Griffpunkt eines Positions-, Skalierungs-, Drehungs- oder Anti-Flimmer-Keyframes, um die Beschleunigung der Änderungen für diese Eigenschaft zu steuern.



Ziehen des Bézier-Griffpunkts einer Position in den Effekteinstellungen, um einen gekrümmten Bewegungspfad zu erstellen

Ändern von Positions-Keyframes in einem Bewegungspfad

Sie können den Wert eines Positions-Keyframes ändern und dadurch den Bewegungspfad anpassen, indem Sie einfach den Positions-Keyframe (gekennzeichnet durch ein weißes X) im Programmmonitor ziehen.

1 Wählen Sie einen Clip aus, der über Bewegungseffekt-Keyframes verfügt.

2 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Transformieren-Symbol neben der Bewegung. Der Bewegungspfad des Clips wird im Programmmonitor angezeigt.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um einen vorhandenen Keyframe zu verschieben, ziehen Sie den Keyframe-Griffpunkt im Programmmonitor.
- Wenn Sie einen neuen Positions-Keyframe erstellen möchten, platzieren Sie die aktuelle Positionsanzeige zwischen vorhandenen Keyframes, und ziehen Sie den Clip im Programm-Monitor an die gewünschte Position. Ein neuer Keyframe wird im Schnittfenster, im Effekteinstellungsfenster und einem Schnittfenster angezeigt.

***Hinweis:** Durch dieses Verfahren wird der Positionswert für einen Keyframe geändert. Um das Timing von Keyframes zu ändern, verschieben Sie die Keyframe-Symbole in das Effekteinstellungsfenster.*

Verschieben eines Clips entlang einer Kurve

Sie können einen Clip mithilfe von Bézier-Griffpunkten im Programmmonitor entlang einer Kurve verschieben.

1 Wählen Sie einen Clip in einem Schnittfenster aus.

2 Verschieben Sie die aktuelle Zeitposition entweder in einem Schnittfenster oder im Effekteinstellungsfenster auf den Zeitpunkt, an dem die Animation beginnen soll – jeder Frame zwischen dem aktuellen In-Point des Clips und dem Out-Point.

3 Klicken Sie auf das Dreieck neben der Bewegungssteuerung im Effekteinstellungsfenster.

4 Klicken Sie neben der Positionssteuerung auf die Schaltfläche zum Umschalten der Animation, um den ersten Keyframe zu definieren.

5 Ziehen Sie die aktuelle Zeitposition in einem Schnittfenster oder im Effekteinstellungsfenster auf den Frame, an dem die Animation enden soll.

6 Ziehen Sie den Clip im Programmmonitor an die Position, an der sich der Clip am Ende der Bewegung befinden soll.

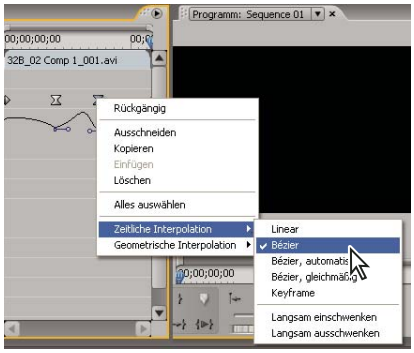
Ein Bewegungspfad erscheint im Programmmonitor und verbindet die Start- und Endpunkte der Clip-Bewegung. Kleine Bézier-Griffpunkte erscheinen neben den Enden dieses Bewegungspfads.

7 Ziehen Sie einen oder beide Bézier-Griffe in eine beliebige Richtung, um im Bewegungspfad Kurven zu erzeugen.

8 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. mit Ctrl+Klicken (Mac OS) auf einen Positions-Keyframe.

9 Wählen Sie einen Beschleunigungstyp aus dem Menü für zeitliche oder räumliche Interpolation aus.

10 Ziehen Sie die aktuelle Zeitposition auf den ersten Keyframe, und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) oder die Return-Taste (Mac OS), um eine Vorschau der Clip-Bewegung anzuzeigen.



Auswählen einer zeitlichen Bézier-Interpolation für einen Positions-Keyframe

Anpassen oder Animieren der Clip-Ankerpunkte

Ein Clip-Ankerpunkt wird standardmäßig genau in der Clip-Mitte platziert. Sie können jedoch die Position eines Clips im Verhältnis zum Frame oder Bewegungspfad ändern, indem Sie den Clip-Ankerpunkt verlagern. Sie können außerdem die Position des Clip-Ankerpunkts im Zeitverlauf ändern, sodass sich der Clip im Verhältnis zum Frame oder Bewegungspfad bewegen kann. Die Animation des Clip-Ankerpunkts kann z. B. zur Erstellung eines Bildverschiebungseffekts verwendet werden.

1 Platzieren Sie die aktuelle Zeitposition in einem Schnittfenster am Anfang eines Clips.

2 Klicken Sie im Programmmonitor auf den Clip.

Der Clip-Ankerpunkt erscheint in der Mitte des Clips.

Der Clip-Ankerpunkt im Programmmonitor

3 Wählen Sie die Registerkarte für die Effekteinstellungen aus, und klicken Sie bei Bedarf auf das Dreieck neben der Überschrift „Bewegung“, um die Bewegungssteuerung zu öffnen.

4 Ziehen Sie die horizontale Ankerpunktsteuerung nach links, um den Ankerpunkt vom Clip aus nach links zu verschieben und den Wert zu verringern. Ziehen Sie die Steuerung nach rechts, um den Ankerpunkt nach rechts zu verschieben und den Wert zu erhöhen.

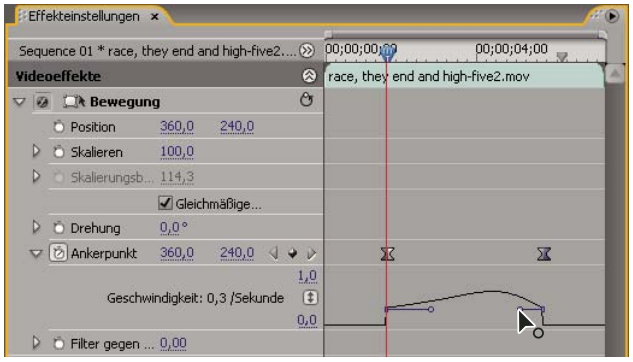
5 Ziehen Sie die vertikale Ankerpunktsteuerung nach links, um den Ankerpunkt zur Oberseite des Clips zu verschieben und den Wert zu verringern. Ziehen Sie die Steuerung nach rechts, um den Ankerpunkt nach unten zu verschieben und den Wert zu erhöhen.

6 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Keyframe hinzufügen/entfernen“ , um den Keyframe festzulegen.

7 (Optional) Wenn Sie die Position des Clip-Ankerpunkts im Zeitverlauf verschieben möchten, verlagern Sie die aktuelle Zeitposition im Effekteinstellungsfenster oder in einem Schnittfenster auf einen anderen Zeitpunkt. Stellen Sie die horizontale und vertikale Ankersteuerung auf neue Werte ein.

Ein anderer Keyframe markiert den Clip-Ankerpunkt im ausgewählten Frame.

8 (Optional) Wenn Sie die Änderungsrate an der Ankerpunktposition ändern möchten, ziehen Sie die Griffpunkte in der Grafik zur Ankerpunktgeschwindigkeit.



Ziehen eines Griffpunkts für die Geschwindigkeit, um die Positionsänderung für den Ankerpunkt eines Clips anzupassen

Eliminieren von Flimmern

Dünne Linien und scharfe Kanten in Bildern können flimmern, wenn diese mit dem Zeilensprungverfahren (z. B. auf vielen Fernsehgeräten) angezeigt werden. Der Anti-Flimmer-Filter im Bewegungseffekt kann dieses Flimmern verringern oder eliminieren. Wenn Sie die Filterstärke erhöhen, wird mehr Flimmern eliminiert, aber das Bild wird auch weicher. Bei Bildern mit vielen scharfen Kanten und hohem Kontrast müssen Sie den Filter relativ stark einstellen.

1 Wählen Sie einen Clip in einem Schnittfenster aus, und klicken Sie auf die Registerkarte mit den Effekteinstellungen.

2 Klicken Sie auf das Dreieck neben der Überschrift „Bewegung“, um die Bewegungssteuerung zu öffnen.

3 Klicken Sie auf das Dreieck neben der Überschrift des Anti-Flimmer-Filters.

4 Ziehen Sie den Schieberegler des Anti-Flimmer-Filters nach rechts, um die Filterstärke zu erhöhen.

5 Drücken Sie die Leertaste, um eine Vorschau des Clips anzuzeigen. Erhöhen Sie die Filterstärke, wenn noch ein Flimmern sichtbar ist. Verringern Sie die Filterstärke, wenn das Bild zu weich ist.

Sie können die Intensität des Anti-Flimmer-Filters im Verlauf des Clips ändern, indem Sie die Keyframes des Anti-Flimmer-Filters auf verschiedene Werte einstellen.

Ändern der Clipdauer, -geschwindigkeit und des Zeilensprungs für Clips

Anzeigen von Clipeigenschaften in einer QuickInfo

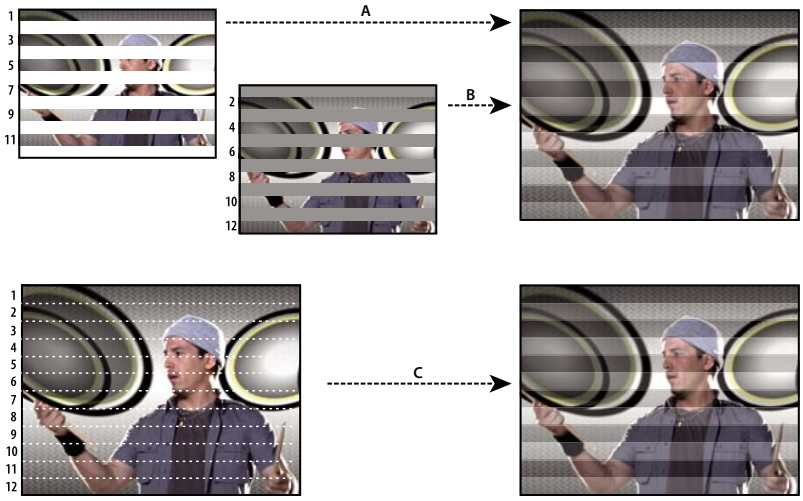
❖ Positionieren Sie den Cursor über dem Zielclip in einem Schnittfenster.

Eine QuickInfo zeigt den Namen des Clips, seine Anfangs- und Endpunkte in Bezug auf die Sequenz sowie seine Dauer in der Sequenz an. Außerdem enthält die QuickInfo Informationen zu Änderungen an der Geschwindigkeit (in Prozent) und Audioverstärkung (in Dezibel). Wenn Sie die Option „Standbild“ auf einen Clip angewendet haben, zeigt die QuickInfo überdies den angewendeten Standbildtyp an.

Interlaced-Video, Non-Interlaced-Video und progressives Scannen

Interlacing ist ein Verfahren, das zum Übertragen von Fernsehsignalen mit beschränkter Bandbreite entwickelt wurde. In einem Interlaced-System werden jeweils nur halb so viele horizontale Linien für jeden Videoframe übertragen. Aufgrund der Übertragungsgeschwindigkeit, dem Nachleuchten der Anzeige und der Trägheit des Auges nimmt der Betrachter jeden Frame in voller Auflösung wahr. Alle analogen Fernsehstandards verwenden Interlacing. Zu den digitalen Fernsehstandards gehören sowohl *Interlaced-* als auch *Non-Interlaced*-Varianten. Normalerweise werden Interlaced-Signale über Interlaced-Scanning erzeugt und Non-Interlaced-Signale über *progressives Scannen*.

Jeder Interlaced-Video-Frame besteht aus zwei *Halbbildern*. Jedes Halbbild enthält die Hälfte der horizontalen Bildzeilen des Frames; das *obere Halbbild* (oder *Halbbild 1*) umfasst alle ungerade nummerierten Bildzeilen und das *untere Halbbild* (oder *Halbbild 2*) alle gerade nummerierten Bildzeilen. Ein Interlaced-Videobildschirm zeigt jeden Frame an, indem er zuerst alle Bildzeilen eines Felds und anschließend alle Zeilen des anderen Bilds zeichnet. Die *Halbbild-Reihenfolge* gibt an, welches Halbbild zuerst gezeichnet wird. Bei NTSC-Video werden etwa 60 Mal pro Sekunde neue Halbbilder gezeichnet, was in etwa einer Framerate von 30 Frames pro Sekunde entspricht.



Interlaced-Scanning von Interlaced-Videohalbbildern im Vergleich zum progressiven Scannen von Non-Interlaced-Videoframes. ***A.*** *Bei Interlaced-Video wird in einem Durchgang zuerst das gesamte obere Halbbild (Zeilen mit ungeraden Zahlen) von oben nach unten auf den Bildschirm gezeichnet.* ***B.*** *Danach wird in einem Durchgang das gesamte untere Halbbild (Zeilen mit geraden Zahlen) von oben nach unten auf den Bildschirm gezeichnet.* ***C.*** *Bei Non-Interlaced-Video wird der gesamte Frame in einem Durchgang (alle Zeilen in Zählreihenfolge) von oben nach unten auf den Bildschirm gezeichnet.*

Non-Interlaced-Videoframes werden nicht in Halbbilder unterteilt. Ein *progressiver Scan*-Bildschirm zeigt einen Non-Interlaced-Videoframe an, indem alle horizontalen Bildzeilen in einem Durchgang von oben nach unten gezeichnet werden. Computerbildschirme sind fast ausnahmslos progressive Scan-Bildschirme und die meisten auf Computerbildschirmen dargestellten Videodaten sind non-interlaced.

Die Begriffe *progressiv* und *non-interlaced* hängen daher eng zusammen und werden oft als Synonyme verwendet, wobei sich *progressives Scannen* auf das Aufzeichnen oder Zeichnen der Scan-Bildzeilen durch eine Kamera oder einen Monitor bezieht und *non-interlaced* auf die Tatsache, dass die Videodaten selbst nicht in Halbbilder unterteilt sind.

Halbbilddominanz und Halbbilddominanzumkehrung

Halbbilder in einem Clip können aus folgenden Gründen aus dem Status umgekehrt werden, in dem sie ursprünglich erfasst wurden:

- Auf dem zum Aufnehmen des Filmmaterials verwendeten Videoaufnahmegerät ist die entgegengesetzte Halbbilddominanz als auf dem Quellgerät ausgewählt.
- In der Bearbeitungs- oder Animierungssoftware, mit der der Clip zuletzt gerendert wurde, ist die entgegengesetzte Halbbilddominanz als im ursprünglichen Clip ausgewählt.
- Der Clip ist so eingerichtet, dass er rückwärts wiedergegeben wird.

Erstellen von Clips mit und ohne Zeilensprung

Die einzelnen Zeilensprung-Halbbilder sind für den Betrachter in der Regel nicht sichtbar. Wenn ein Clip jedoch in Zeitlupe wiedergegeben, ein eingefrorener Frame erstellt oder ein Halbbild als Standbild exportiert wird, kann ein einzelnes Halbbild erkannt werden. Daher ist es gelegentlich besser, das Bild *zusammenzufügen* und so Paare aufeinanderfolgender Zeilensprung-Halbbilder durch einzelne Frames ohne Zeilensprünge zu ersetzen. Adobe Premiere Pro kann diese neuen Halbbilder ohne Zeilensprünge aus den Halbbildern in einem oder zwei Originalframes erstellen.

Wenn die *Halbbildreihenfolge* eines Clips und einer Sequenz nicht übereinstimmen, entsteht ein unerwünschtes Zeilensprung-Artefakt. Die *Halbbildreihenfolge* gibt an, ob das Halbbild der ungerade nummerierten Zeilen (oberes Halbbild) oder das Halbbild der gerade nummerierten Zeilen (unteres Halbbild) zuerst gezeichnet wird. Wird beispielsweise ein Clip mit einer oberen Halbbildreihenfolge in eine Sequenz mit unterer Halbbildreihenfolge eingefügt, kann dies zu einer abgehackten Wiedergabe führen. Sie korrigieren diesen Fehler, indem Sie die Halbbildreihenfolge des Clips umkehren, sodass diese mit der des Projekts übereinstimmt. Wählen Sie zum Ändern der Halbbildreihenfolge die Option „Halbbilddominanz umkehren“ aus.

1 Wählen Sie einen Clip in einem Schnittfenster aus und klicken Sie auf „Clip“ > „Video-Optionen“ > „Halbbildoptionen“.

2 Wählen Sie „Halbbilddominanz umkehren“, um die Reihenfolge zu ändern, in der die Halbbilder des Clips wiedergegeben werden.

3 Wählen Sie unter „Berechnungsoptionen“ eine der folgenden Optionen:

Ohne Wendet keine der Berechnungsoptionen an. Durch die Auswahl dieser Option wird nicht die eventuell aktivierte Option „Halbbilddominanz umkehren“ deaktiviert.

Aufeinanderfolgende Frames auf Halbbilder verteilen Wandelt alle Paare von Progressive-Scan-Frames (ohne Halbbilder) in die zwei Halbbilder eines einzelnen Frames um. Dies führt auch dazu, dass der Clip mit zweifacher Framerate wiedergegeben wird. Diese Option bietet sich zum Zusammenfügen von Clips an, die von Animierungsanwendungen erstellt wurden, die keine zusammengefügten Frames generieren können. Im Idealfall können Sie die Option verwenden, um Progressive-Scan-Animationen mit 60 Frames pro Sekunde in Interlace-Videos mit 30 Frames pro Sekunde umzuwandeln.

Halbbilder immer zusammenfügen Wandelt Zeilensprung-Halbbilder in Progressive-Scan-Frames ohne Zeilensprünge um. Sie bietet sich für Clips an, die Sie in Zeitlupe oder als eingefrorene Clips wiedergeben möchten. Die Option verwirft ein Halbbild, wobei das dominierende Halbbild erhalten bleibt, das im Dialogfeld „Neue Sequenz“ auf der Registerkarte „Allgemein“ über die Einstellung „Halbbilder“ festgelegt wurde. Die fehlenden Linien werden basierend auf den Linien des dominierenden Halbbilds zusammengefügt.

Hinweis: *In einer Sequenz, für die im Menü „Halbbilder“ die Option „Keine Halbbilder (Progressive-Scan)“ ausgewählt wurde, wird mit der Option „Halbbilder immer zusammenfügen“ das obere Halbbild beibehalten. Wenn Sie in dieser Art von Sequenz jedoch auch „Halbbilddominanz umkehren“ auswählen, wird mit „Halbbilder immer zusammenfügen“ das untere Halbbild beibehalten.*

Flimmern reduzieren Verhindert, dass dünne horizontale Details in einem Bild flimmern, indem die beiden Halbbilder geringfügig weichgezeichnet werden. Ein Objekt, das so dünn wie eine Abtastlinie ist, flimmert, da es nur in jedem zweiten Halbbild erscheint. Mit dieser Option werden aufeinanderfolgende Linien um 50 % weichgezeichnet. Der Clip wird nicht zusammengefügt. Sie bietet sich besonders für Grafiken mit dünnen horizontalen Linien an.

4 Klicken Sie auf „OK“.

Wählen Sie die Option zum Überblenden von Frames, um die Darstellung von Videoinformationen zu verbessern, wenn die Geschwindigkeit eines Clips nicht 100 % beträgt. Wählen Sie „Clip“ > „Video-Optionen“ > „Überblenden von Frames“.

Verwandte Themen

„Überblenden von Frames für weiche Bewegungen“ auf Seite 326

„Ändern der Sequenzeinstellungen“ auf Seite 159

Ändern der Halbbildreihenfolge eines Clips

Im Projektfenster können Sie die Halbbildreihenfolge aller Instanzen eines Clips in allen Sequenzen eines Projekts ändern.

1. Klicken Sie im Projektfenster mit der rechten Maustaste auf den Clip, dessen Halbbildreihenfolge Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie „Filmmaterial interpretieren".
3. Geben Sie anschließend die gewünschte Option für die Halbbildreihenfolge an.
4. Klicken Sie auf „OK".

Anzeigen der Gesamtdauer ausgewählter Clips

1. Stellen Sie sicher, dass das Informationsfenster sichtbar ist. Ist dies nicht der Fall, wählen Sie „Fenster" > „Info".
2. Wählen Sie im Projekt- oder im Schnittfenster die Clips aus, deren Gesamtdauer Sie ermitteln möchten. Im Informationsfenster wird die Anzahl der ausgewählten Elemente und die Gesamtdauer dieser Elemente angezeigt. Diese Information ist nützlich, wenn Sie Clips in einen bestimmten Bereich einfügen möchten und die exakte Dauer des Zielbereichs oder die der Originalclips kennen müssen.

Hinweis: *Wenn Sie im Projektfenster zusammenhängende Clips auswählen, wird im Informationsfenster die Gesamtdauer aller ausgewählten Clips angezeigt. Wenn Sie jedoch nicht zusammenhängende Clips in einer Sequenz ausgewählt haben, wird im Informationsfenster die Dauer als Bereich angegeben, der sich vom In-Point des ersten ausgewählten Clips bis zum Out-Point des letzten ausgewählten Clips erstreckt. Für das Kopieren und Einfügen ist die Dauer eines bestimmten Bereichs und nicht die Gesamtdauer aller Clips ausschlaggebend. Wenn Sie eine Gruppe nicht zusammenhängender Sequenzclips kopieren und einfügen, belegen die eingefügten Clips den im Informationsfenster angegebenen Bereich und die nicht ausgewählten Bereiche sind leer.*

Ändern der Geschwindigkeit und Dauer für einen oder mehrere Clips

Unter der *Geschwindigkeit* eines Clips versteht man die Wiedergaberate im Vergleich zu der Rate, mit der der Clip aufgezeichnet wurde. Anfänglich wird ein Clip mit der normalen Geschwindigkeit von 100 % abgespielt. (Auch wenn die Framerate des Originalmaterials nicht mit der der Sequenz übereinstimmt, bringt die Sequenz die Unterschiede automatisch in Einklang. Der Clip wird mit der richtigen Geschwindigkeit abgespielt.)

Im Schnittfenster werden Clips mit Geschwindigkeitsänderungen mit dem Prozentwert der ursprünglichen Geschwindigkeit angegeben.

Bei Änderung der Geschwindigkeit eines Clips werden die Originalframes entweder ausgelassen oder während der Wiedergabe wiederholt, so dass der Clip schneller oder langsamer abgespielt wird. Eine Änderung der Geschwindigkeit hat daher eine entsprechende Änderung der Dauer zur Folge, es sei denn, der Clip wird simultan zugeschnitten. Sie können z. B. die Geschwindigkeit von der Dauer im Dialogfeld „Clip-Geschwindigkeit/-Dauer" entkoppeln. Wenn Sie dann die Geschwindigkeit erhöhen, verwendet Adobe Premiere Pro mehr von dem Clip zum Auffüllen der Dauer zwischen In- und Out-Point. Wenn Sie die Geschwindigkeit senken, verwendet Adobe Premiere Pro weniger von dem Clip, um die Dauer aufzufüllen.

Sie können Clip und Dauer auch entkoppeln, wenn mehrere Clips ausgewählt sind. Dann können Sie die Dauer der Clips ändern. So können Sie beispielsweise die Geschwindigkeiten gerade so ändern, dass alle Clips dieselbe Dauer haben.

Wenn Sie die Geschwindigkeit eines Clips, der Halbbilder enthält, ändern, können Sie einstellen, wie Adobe Premiere Pro mit diesen Feldern verfährt. Diese Anpassung sollten Sie besonders dann in Betracht ziehen, wenn die Geschwindigkeit auf unter 100 % der Originalgeschwindigkeit fällt. (Siehe „Erstellen von Clips mit und ohne Zeilensprung“ auf Seite 322.)

Die Dauer eines Clips ist die Länge der Zeit, die zum Abspielen vom In-Point bis zum Out-Point benötigt wird. Sie können eine Dauer für Video- oder Audio-Clips festlegen und die Geschwindigkeit ändern, um der Dauer zu entsprechen. Dasselbe gilt für Standbilder, jedoch ohne die Geschwindigkeitsänderung.

Sie können die Geschwindigkeit und Dauer für einen oder für mehrere Clips gleichzeitig ändern.

Sie können die Geschwindigkeit eines Clips mithilfe einer Vierpunktbearbeitung so festlegen, dass eine bestimmte Dauer ausgefüllt wird.

1 Wählen Sie im Schnittfenster oder im Projektfenster einen oder mehrere Clips aus. Klicken Sie zum Auswählen von Clips im Schnittfenster oder zum Auswählen einer aufeinander folgenden Gruppe von Clips in einem Projektfenster bei gedrückter Umschalttaste auf diese. Wenn Sie nicht aufeinander folgende Clips im Projektfenster auswählen möchten, halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Mac OS) gedrückt. Um die Geschwindigkeit oder Dauer aller Clips in einer Ablage im Projektfenster und den verschachtelten Ablagen zu ändern, wählen Sie die Ablage aus. Die Änderung wirkt sich nicht auf Nicht-Medienclips, etwa Sequenzen und Offlineclips in der Ablage aus.

2 Wählen Sie „Clip“ > „Geschwindigkeit/Dauer“.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Dauer, nicht jedoch die Geschwindigkeit von Clips zu ändern, klicken Sie auf die Verkettungsschaltfläche, sodass sie eine unterbrochene Verbindung zeigt. Durch dieses Entkoppeln können Sie auch die Geschwindigkeit ändern, ohne die Dauer zu modifizieren.

Die Geschwindigkeit bleibt bei der eingestellten Prozentzahl, während Sie einen oder mehrere Clips zuschneiden. Alternativ bleibt die Dauer bei der eingestellten Prozentzahl, während Sie die Geschwindigkeit eines oder mehrerer Clips ändern.

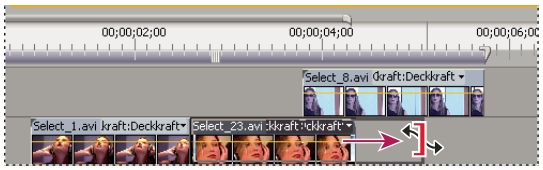
- Um den Clips rückwärts abzuspielen, wählen Sie „Geschwindigkeit umkehren“.
- Um den Ton in der aktuellen Höhe beizubehalten, während sich die Geschwindigkeit oder Dauer ändert, wählen Sie „Tonhöhe beibehalten“.
- Um sicherzustellen, dass die auf die geänderten Clips folgenden Clips daran angrenzend bleiben, klicken Sie auf „Löschen und Lücke schließen, Spur-Clips verschieben“. (Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Geschwindigkeit oder Dauer von Clips im Schnittfenster ändern.)

4 Klicken Sie auf „OK“.

Ändern der Clipgeschwindigkeit und -dauer mithilfe des Werkzeugs „Rate ausdehnen“

Sie können die Geschwindigkeit eines Clips an eine bestimmte Dauer anpassen.

❖ Wählen Sie das Werkzeug für „Rate ausdehnen“ und ziehen Sie eine der Kanten eines Clips in einem Schnittfenster.



Ändern der Clipgeschwindigkeit mithilfe des Werkzeugs „Rate ausdehnen“

Ändern der Clipgeschwindigkeit und -dauer mithilfe von Zeit-Neuzuordnung

Sie können die Geschwindigkeit des Videoteils eines gesamten Clips ändern.

1 Klicken Sie in einem Schnittfenster im Menü „Clipeffekt“ auf „Zeit-Neuzuordnung“ > „Geschwindigkeit“. (Das Clipeffekt-Menü wird neben dem Dateinamen des jeweiligen Clips in einer Videospur angezeigt. Sie müssen möglicherweise zoomen, um genügend Platz zur Anzeige des Clips zu schaffen.)

In der Mitte des Clips wird eine horizontale Blendensteuerung, die die Geschwindigkeit des Clips steuert, eingeblendet.

2 Ziehen Sie die Blendensteuerung nach oben oder nach unten, um die Clipgeschwindigkeit zu erhöhen oder zu verringern. In einer QuickInfo wird die Änderung der Geschwindigkeit als Prozent der Originalgeschwindigkeit angezeigt.

Die Wiedergabegeschwindigkeit des Videoteils des Clips ändert sich und die Dauer wird verlängert oder verkürzt, je nachdem, ob die Geschwindigkeit erhöht oder verringert wird. Der Audioteil des Clips bleibt durch die Zeit-Neuzuordnung unverändert, auch wenn er weiterhin mit dem Videoteil verbunden bleibt.

Hinweis: *Wenn Sie einen Clip in einer Sequenz durch Verlangsamen verlängern, wird ein angrenzender Clip dadurch nicht überschrieben. Stattdessen wird der Clip verlängert, bis er an die Grenze zum nächsten Clip stößt. Adobe Premiere Pro drückt verbleibende Frames dann in das Ende des verlängerten Clips. Um diese Frames wiederherzustellen, erstellen Sie eine Lücke nach dem Clip und schneiden die rechten Kante so zu, dass die Frames angezeigt werden.*

Überblenden von Frames für weiche Bewegungen

Die Bewegung in einem Clip kann abgehackt wirken, wenn Sie die Geschwindigkeit eines Clips ändern oder bei der Ausgabe eine andere Framerate verwenden. Vergewissern Sie sich, dass die Frame-Überblendung aktiviert ist, um neue interpolierte Frames zu erstellen, die die Bewegung glätten. Das Überblenden von Frames ist vorgabemäßig aktiviert.

❖ Wählen Sie „Clip“ > „Video-Optionen“ > „Überblenden von Frames“.

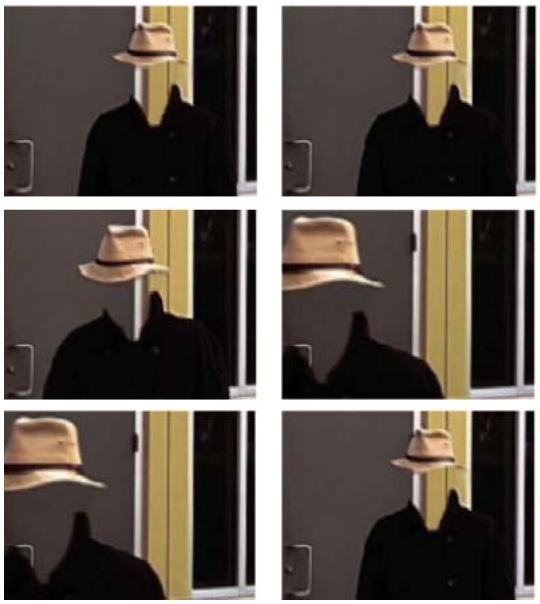
Variieren der Änderungen an Geschwindigkeit oder Richtung mithilfe von Zeit-Neuzuordnung

Sie können Videoteile eines Clips mit dem Effekt „Zeit-Neuzuordnung“ schneller oder langsamer abspielen, rückwärts wiedergeben oder einfrieren. Mit den Geschwindigkeits-Keyframes können Sie die Geschwindigkeit innerhalb eines Clips mehrmals ändern. Nehmen Sie beispielsweise einen Clip, der einen laufenden Mann zeigt. Sie können zeigen, wie er sich schnell vorwärts bewegt, plötzlich langsamer wird, mitten im Schritt anhält und sogar rückwärts läuft, bevor er die Vorwärtsbewegung wieder aufnimmt. Im Gegensatz zur Option „Clip-Geschwindigkeit/-Dauer“, die eine konstante Geschwindigkeit auf den gesamten Clip anwendet, gestattet Ihnen die Option „Zeit-Neuzuordnung“, die Geschwindigkeit im Verlauf des Clips zu variieren. Sie können auch Geschwindigkeitsänderungen ein- und ausschwenken lassen.

Sie können die Zeit-Neuzuordnung nur auf Clipinstanzen im Schnittfenster anwenden, nicht auf Master-Clips.

Wenn Sie die Geschwindigkeit eines Clips mit verknüpftem Audio und Video variieren, bleibt das Audio mit dem Video verknüpft, jedoch mit einer Geschwindigkeit von 100 %. Audio und Video bleiben nicht synchronisiert.

Sie können variable Geschwindigkeitsänderungen durch Anwenden von Geschwindigkeits-Keyframes erstellen. Sie können Geschwindigkeits-Keyframes im Effektsteuerungsfenster oder in einem Clip im Schnittfenster anwenden. Das Anwenden von Keyframes an einer beliebigen Stelle funktioniert wie bei Keyframes für Bewegung, Deckkraft oder andere Keyframe-Effekte, mit einem wesentlichen Unterschied: ein Geschwindigkeits-Keyframe kann geteilt werden, um einen Übergang zwischen zwei unterschiedlichen Wiedergabegeschwindigkeiten zu erhalten. Bei der ersten Anwendung auf ein Spurelement wirkt sich jede Änderung in der Wiedergabegeschwindigkeit auf einer Seite eines Geschwindigkeits-Keyframes sofort auf diesen Frame aus. Wenn der Geschwindigkeits-Keyframe auseinander gezogen wird und hinter einen Frame reicht, bilden die beiden Hälften einen Geschwindigkeitsänderungs-Übergang. Hier können Sie lineare oder geglättete Kurven anwenden, um die Änderung zwischen den Wiedergabegeschwindigkeiten ein- und auszuschwenken. Siehe Video-Lernprogramm zu variablen Geschwindigkeitsänderungen unter www.adobe.com/go/vid0235_de oder das Video-Lernprogramm zur Zeitneuzuordnung in Premiere Pro CS3 auf der Creative COW-Website.



Material wird mit konstanter Geschwindigkeit in einer Richtung abgespielt.

Die Zeit-Neuzuordnung verzerrt die Zeit für eine Reihe von Frames innerhalb des Clips.

Hinweis: *Steuerelemente zur Zeit-Neuzuordnung sollten einem Clip in einer eigenen Videospur hinzugefügt werden oder zumindest einem, auf den nicht unmittelbar andere Clips folgen. Wird ein Teil des Clips verlangsamt, verlängert sich die Dauer des Clips. Falls ein zweiter Clip unmittelbar auf den verlängerten Clip in der Videospur folgt, wird der verlängerte Clip automatisch an der Stelle, an der der zweite Clip beginnt, abgeschnitten. Um die vom verlängerten Clip abgeschnittenen Frames wiederherzustellen, klicken Sie auf das Spurauswahlwerkzeug und ziehen Sie dann mit gedrückter Umschalttaste den zweiten Clip nach rechts, um Platz zu schaffen. Alle rechts liegenden Clips werden weiter nach rechts verschoben. Klicken Sie auf das Auswahlwerkzeug und ziehen Sie das rechte Ende des verlängerten Clips nach rechts, sodass die abgeschnittenen Frames angezeigt werden.*

Verwandte Themen

Zeitlupe und Zeit-Neuzuordnung

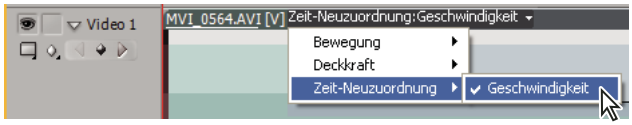
„Hinzufügen von Marken“ auf Seite 216

Creative COW: Zeitneuzuordnung in Premiere Pro CS3

Variieren der Änderung der Clipgeschwindigkeit

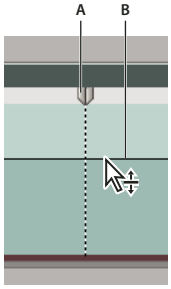
1 Klicken Sie in einem Schnittfenster im Clipeffekt-Menü auf „Zeit-Neuzuordnung“ > „Geschwindigkeit“. (Das Clipeffekt-Menü wird neben dem Dateinamen des jeweiligen Clips in einer Videospur angezeigt. Zoomen Sie, falls nötig, heran, um genug Platz im Clip zu schaffen, dass das Menü angezeigt werden kann.)

In der Mitte des Clips wird eine horizontale Blendensteuerung, die die Geschwindigkeit des Clips steuert, eingeblendet. Der Clip wird über und unter der 100 %-Geschwindigkeitsmarkierung in Kontrastfarben schattiert. Im oberen Teil des Clips, unterhalb des Cliptitels, wird eine weiße Spur zur Geschwindigkeitssteuerung angezeigt.



Auswahl von „Zeit-Neuzuordnung“ > „Geschwindigkeit“ von einem Videoeffekt-Steuerelement aus

2 Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) mindestens auf einen Punkt in der Blendensteuerung, um einen Keyframe festzulegen. Die Geschwindigkeits-Keyframes werden oben im Clip oberhalb der Blendensteuerung in der weißen Spur zur Geschwindigkeitssteuerung angezeigt. Geschwindigkeits-Keyframes können in zwei Hälften geteilt werden. Mit diesen beiden Keyframes können Sie den Anfang und das Ende des Übergangs der Geschwindigkeitsänderung markieren. Griffpunkte für Anpassungen werden in der Mitte des Übergangs der Geschwindigkeitsänderung auf der Blendensteuerung angezeigt.



Bewegen eines Geschwindigkeits-Keyframes nach oben oder unten Zwei trennbare Hälften
***A.** Geschwindigkeits-Keyframe **B.** Blendensteuerung*

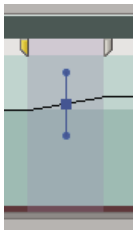
3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie die Blendensteuerung an einer Seite des Geschwindigkeits-Keyframes nach oben oder nach unten, um die Wiedergabegeschwindigkeit dieses Teils zu erhöhen oder zu verringern. (Optional) Ziehen Sie bei gedrückter Umschalttaste, um die Geschwindigkeitsänderungswerte auf eine Zunahme von 5 % zu begrenzen.
- Ziehen Sie die Geschwindigkeits-Keyframes nach links oder nach rechts, um die Geschwindigkeit des Teils links des Geschwindigkeits-Keyframes zu ändern.

Sowohl Geschwindigkeit als auch Dauer des Segments ändern sich. Wenn Sie ein Segment eines Clips beschleunigen, wird das Segment kürzer, beim Verlangsamen wird es länger.

4 (Optional) Um einen Geschwindigkeitsübergang zu erstellen, ziehen Sie die rechte Hälfte des Geschwindigkeits-Keyframes nach rechts oder die linke Hälfte nach links.

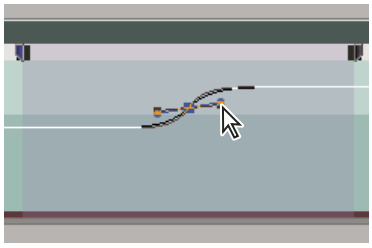
Zwischen den beiden Hälften des Geschwindigkeits-Keyframes wird ein grauer Bereich angezeigt, der die Länge des Geschwindigkeitsübergangs angibt. Die Blendensteuerung bildet eine Rampe zwischen den beiden Hälften und gibt die allmähliche Änderung der Geschwindigkeit zwischen den beiden an. In dem grauen Bereich wird ein blaues Kurvensteuerelement angezeigt.



Blaues Kurvensteuerelement im grauen Bereich zwischen den Hälften eines Geschwindigkeits-Keyframes

5 (Optional) Zum Ändern der Beschleunigung oder Verlangsamung der Geschwindigkeitsänderung ziehen Sie einen der Griffpunkte an der Kurvensteuerung.

Die Änderung der Geschwindigkeit wird entsprechend der Krümmung der Geschwindigkeitsrampe ein- oder ausgeschwenkt.



Ziehen eines Kurvensteuerungs-Griffpunkts, um eine Geschwindigkeitsänderung einzuschwenken

6 (Optional) Um die Geschwindigkeitsänderung mit Übergang umzukehren, wählen Sie nicht erforderliche Hälfte des Geschwindigkeits-Keyframes, und drücken Sie Löschen.

Hinweis: *Die Geschwindigkeitswerte für den Effekt „Zeit-Neuzuordnung" werden im Fenster „Effekteinstellungen" zu Referenzzwecken angezeigt. Sie können die Werte an dieser Stelle nicht direkt bearbeiten.*

Verschieben eines ungeteilten Geschwindigkeits-Keyframes

❖ Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS) in der Zeitleiste auf den ungeteilten Geschwindigkeits-Keyframe, und ziehen Sie ihn an seine neue Position.

Verschieben eines geteilten Geschwindigkeits-Keyframes

❖ Ziehen Sie den grau schattierten Bereich des Geschwindigkeitsübergangs in der weißen Spur zur Geschwindigkeitssteuerung des Clips an die neue Position.

Wiedergabe eines Clips, erst rückwärts, dann vorwärts

1 Klicken Sie in einem Schnittfenster im Clipeffekt-Menü auf „Zeit-Neuzuordnung" > „Geschwindigkeit". (Das Clipeffekt-Menü wird neben dem Dateinamen des jeweiligen Clips in einer Videospur angezeigt. Zoomen Sie, falls nötig, heran, um genug Platz im Clip zu schaffen, dass das Menü angezeigt werden kann.)

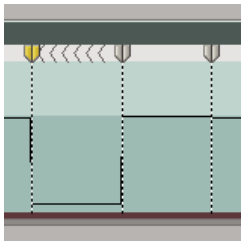
In der Mitte des Clips wird eine horizontale Blendensteuerung, die die Geschwindigkeit des Clips steuert, eingeblendet. Der Clip wird über und unter der 100 %-Geschwindigkeitsmarkierung in Kontrastfarben schattiert. Im oberen Teil des Clips, unter dem Cliptitel, wird eine weiße Spur zur Geschwindigkeitssteuerung angezeigt.

2 Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) auf die Blendensteuerung, um einen Geschwindigkeits-Keyframe zu erstellen .

3 Ziehen Sie bei gedrückter STRG-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) die beiden Hälften eines Geschwindigkeits-Keyframes an die Position, an der die Rückwärtsbewegung enden soll. In einer QuickInfo wird die Änderung der Geschwindigkeit in negativen Prozent der Originalgeschwindigkeit angezeigt. Im Programmmonitor werden zwei Fenster angezeigt: der statische Frame, in dem Sie den Ziehvorgang begonnen haben, und der dynamisch aktualisierte Frame, zu dem die Rückwärts-Wiedergabe zurückkehrt, bevor zur Vorwärtsgeschwindigkeit gewechselt wird. Wenn Sie die Maustaste loslassen, um mit dem Ziehen aufzuhören, wird ein zusätzliches Segment für den vorwärts abgespielten Teil hinzugefügt. Das neue Segment hat dieselbe Dauer wie das von Ihnen erstellte Segment. Ein zusätzlicher Geschwindigkeits-Keyframe wird am Ende dieses zweiten Segments platziert. In der Spur zur Steuerung der Geschwindigkeit werden nach links weisende spitzwinklige Klammern angezeigt. Sie weisen darauf hin, dass dieser Teil des Clips rückwärts abgespielt wird.

Das Segment wird bei voller Geschwindigkeit vom ersten Keyframe zum zweiten rückwärts abgespielt. Dann wird es bei voller Geschwindigkeit vom zweiten zum dritten Keyframe vorwärts abgespielt. Schließlich kehrt es zu dem Frame, bei dem die Rückwärtsbewegung begann, zurück. Dieser Effekt wird als *Palindrom-Umkehrung* bezeichnet.

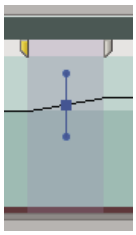
Sie können ein Segment erstellen, das in Umkehrung abgespielt wird und nicht wieder zur Vorwärtswiedergabe wechselt. Nutzen Sie das Rasierklingenwerkzeug oder das Werkzeug „Zuschneiden", um das Segment eines Clips, das den Abschnitt für Vorwärtswiedergabe enthält, zu entfernen.



Keyframes, nach links weisende spitzwinklige Klammern und Blendensteuerung in einer Palindrom-Umkehrung

4 (Optional) Sie können einen Geschwindigkeitsübergang für jeden Teil der Richtungsänderung erstellen. Ziehen Sie die rechte Hälfte eines Geschwindigkeits-Keyframes nach rechts oder die linke Hälfte nach links.

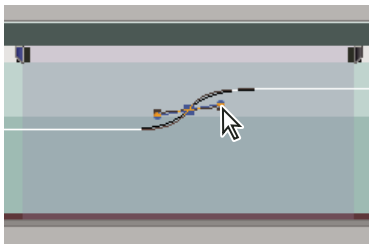
Zwischen den beiden Hälften des Geschwindigkeits-Keyframes wird ein grauer Bereich angezeigt, der die Länge des Geschwindigkeitsübergangs angibt. Die Blendensteuerung bildet eine Rampe zwischen den beiden Hälften und gibt die allmähliche Änderung der Geschwindigkeit zwischen den beiden an. In dem grauen Bereich wird ein blaues Kurvensteuerelement angezeigt.



Blaues Kurvensteuerelement im grauen Bereich zwischen den Hälften eines Geschwindigkeits-Keyframes

5 (Optional) Zum Ändern der Beschleunigung oder Verlangsamung eines beliebigen Teils der Richtungsänderung ziehen Sie einen der Griffpunkte an der Kurvensteuerung.

Die Änderung der Geschwindigkeit wird entsprechend der Krümmung der Geschwindigkeitsrampe ein- oder ausgeschwenkt.



Ziehen eines Kurvensteuerungs-Griffpunkts, um eine Geschwindigkeitsänderung einzuschwenken

Entfernen des Effekts „Zeit-Neuzuordnung“

Sie können den Effekt „Zeit-Neuzuordnung“ nicht wie andere Effekte ein- und ausschalten. Das Aktivieren und Deaktivieren der Zeit-Neuzuordnung beeinflusst die Dauer der Clipinstanz in einem Schnittfenster. Konkret heißt das, dass durch die Zeit-Neuzuordnung eine Bearbeitung stattfindet. Sie können aber die Steuerung „Animation aktivieren/deaktivieren“ im Fenster „Effekteinstellungen“ verwenden.

1 Klicken Sie auf die Registerkarte „Effekteinstellungen“, um das Fenster zu aktivieren.

2 Klicken Sie auf das Dreieck neben „Zeit-Neuzuordnung“, um das Fenster zu öffnen.

3 Klicken Sie neben dem Wort „Geschwindigkeit“ auf die Schaltfläche „Animation umschalten“, um die Geschwindigkeit zu deaktivieren.

Diese Aktion löscht alle vorhandenen Geschwindigkeits-Keyframes und deaktiviert die Zeit-Neuzuordnung für den ausgewählten Clip.

Hinweis: *Um die Zeit-Neuzuordnung erneut zu aktivieren, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche „Animation umschalten“. Sie können die Zeit-Neuzuordnung nicht verwenden, wenn diese Schaltfläche deaktiviert ist.*

Ändern der Standarddauer für Standbilder

1 Wählen Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Mac OS) aus.

2 Legen Sie unter „Standarddauer Standbilder“ die Anzahl der Frames fest, die als Standarddauer für ein Standbild gelten soll.

Hinweis: *Eine Änderung der Standarddauer für Standbilder wirkt sich nicht auch die Dauer von Standbildern aus, die bereits Teil einer Sequenz sind.*

Einfrieren von Frames

Sie können einen Clipframe entweder für eine festgelegte Zeit oder für die gesamte Dauer des Clips einfrieren (als ob Sie den Frame als Standbild importiert haben). Wenn Sie einen Frame nur für einen Teil eines Clips einfrieren, können Sie auch einen Geschwindigkeitsübergang vom oder zum eingefrorenen Frame erstellen.

Einfrieren eines Frames für einen Clipabschnitt

1 Klicken Sie in einem Schnittfenster im Menü „Clipeffekt“ auf „Zeit-Neuzuordnung“ > „Geschwindigkeit“. (Das Clipeffekt-Menü wird neben dem Dateinamen des jeweiligen Clips in einer Videospur angezeigt. Sie müssen möglicherweise zoomen, um genügend Platz zur Anzeige des Clips zu schaffen.)

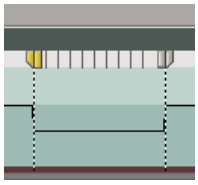
Auswahl von „Zeit-Neuzuordnung“ > „Geschwindigkeit“ von einem Videoeffekt-Steuerelement aus

In der Mitte des Clips wird eine horizontale Blendensteuerung, die die Geschwindigkeit des Clips steuert, eingeblendet. Der Clip wird über und unter der 100 %-Geschwindigkeitsmarkierung in Kontrastfarben schattiert. Im oberen Teil des Clips, unter dem Cliptitel, wird eine weiße Spur zur Geschwindigkeitssteuerung angezeigt.

2 Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) auf die Blendensteuerung, um einen Geschwindigkeits-Keyframe zu erstellen .

3 Ziehen Sie bei gedrückter STRG+Alt-Taste (Windows) oder Options+Befehlstaste (Mac OS) den Geschwindigkeits-Keyframe an die Position, an der der eingefrorene Frame enden soll.

An der Stelle, an der Sie den Keyframe abgelegt haben, wird ein zweiter Keyframe erstellt. Die Keyframes der inneren Hälfte, die Standbilder, werden im Vergleich zu den regulären Geschwindigkeits-Keyframes quadratisch dargestellt. Sie können Standbilder erst ziehen, wenn Sie einen Geschwindigkeitsübergang erstellt haben. In der Spur zur Geschwindigkeitssteuerung werden vertikale Häkchen angezeigt, die angeben, welches Segment des Clips eingefrorene Frames enthält.



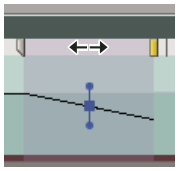
Quadratische Geschwindigkeits-Keyframes und vertikale Häkchen, die einen Clipteil mit eingefrorenem Frame angeben

4 (Optional) Um einen Geschwindigkeitsübergang vom oder zum eingefrorenen Frame zu erstellen, ziehen Sie die linke Hälfte des Geschwindigkeits-Keyframes auf der linken Seite nach links oder die rechte Hälfte des Geschwindigkeits-Keyframes auf der rechten Seite nach rechts.

Zwischen den beiden Hälften des Geschwindigkeits-Keyframes wird ein grauer Bereich angezeigt, der die Länge des Geschwindigkeitsübergangs angibt. Die Blendensteuerung bildet eine Rampe zwischen den beiden Hälften und gibt die allmähliche Änderung der Geschwindigkeit zwischen den beiden an.

Nachdem Sie einen Geschwindigkeitsübergang erstellt haben, können Sie ein Standbild ziehen. Wenn Sie das erste Standbild ziehen, wird es in einen neuen Medien-Frame gesetzt. Wenn Sie das zweite ziehen, ändert sich lediglich die Dauer des gefrorenen Frames.

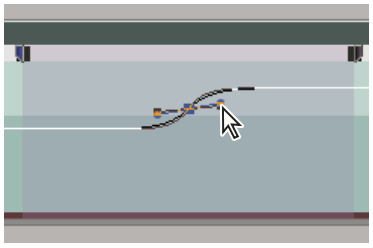
5 (Optional) Wenn die blaue Kurvensteuerung angezeigt werden soll, klicken Sie in den grauen Bereich der Spur zur Geschwindigkeitssteuerung zwischen den Keyframe-Hälften.



Blaues Kurvensteuerelement im grauen Bereich zwischen den Hälften eines Geschwindigkeits-Keyframes für einen eingefrorenen Frame

6 (Optional) Zum Ändern der Beschleunigung oder Verlangsamung der Geschwindigkeitsänderung ziehen Sie einen der Griffpunkte an der Kurvensteuerung.

Die Änderung der Geschwindigkeit wird entsprechend der Krümmung der Geschwindigkeitsrampe ein- oder ausgeschwenkt.



Ziehen eines Kurvensteuerungs-Griffpunkts, um eine Geschwindigkeitsänderung in einem eingefrorenen Frame einzuschwenken

Einfrieren eines Videoframes für die Dauer eines Clips

Das Einfrieren kann am In-Point, am Out-Point oder an der Marke 0 (Null) des Clips (falls vorhanden) erfolgen.

1 Wählen Sie einen Clip in einem Schnittfenster aus.

2 Um einen anderen Frame als den In- oder Out-Point einzufrieren, öffnen Sie den Clip im Quellmonitor und setzen Sie die Marke 0 (Null) auf den einzufrierenden Frame.

3 Wählen Sie „Clip“ > „Video-Optionen“ > „Standbild“.

4 Klicken Sie auf „Anhalten bei“ und wählen Sie aus dem Menü den Frame aus, der als Standbild angezeigt werden soll.

5 Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen für die folgenden Optionen vor und klicken Sie auf „OK“:

Filter einfrieren Verhindert, dass Keyframe-Effekteinstellungen (falls vorhanden) während der Dauer des Clips animiert werden. Effekteinstellungen verwenden die Werte des eingefrorenen Frames.

Deinterlace Ein Halbbild wird aus einem Zeilensprung-Videoclip entfernt und das restliche Halbbild wird verdoppelt, sodass Zeilensprung-Artefakte (z. B. *Kammeffekt*) im eingefrorenen Frame nicht sichtbar werden.

Hinweis: *Wenn Sie das Standbild an einen In- oder Out-Point legen, ändert sich der eingefrorene Frame bei Änderung des Bearbeitungspunkts nicht. Bei Verwendung von Marke 0 ändert sich der angezeigte Frame, wenn die Marke verschoben wird.*

Farbkorrektur

Anpassen von Farbe und Luminanz

Die Farbkorrektur beinhaltet bei Videos die Anpassung des Farbtons (Farbe oder Farbintensität) und der Luminanz (Helligkeit und Kontrast) in einem Bild. Durch die Anpassung von Farbe und Luminanz können Sie in Videoclips eine Stimmung erzeugen, die Farbdarstellung in einem Clip unterdrücken, zu helle oder zu dunkle Videos korrigieren, die Tonwerte an die Übertragungsanforderungen anpassen oder die Farben zwischen den Szenen abgleichen. Die Farbe und Luminanz können zudem mittels Effekten geändert werden, z. B. um ein Detail in einem Clip hervorzuheben oder zu kaschieren.

Sie finden die Effekte zur Farb- und Luminanzanpassung im Farbkorrekturbehälter, der sich wiederum im Videoeffektbehälter befindet. Auch andere Effekte ermöglichen die Korrektur von Farbe und Luminanz, die Farbkorrektureffekte wurden jedoch für sehr feine Korrekturen entwickelt.

Die Farbkorrektureffekte werden auf einen Clip auf die gleiche Weise wie alle Standardeffekte angewendet. Die Effekteigenschaften werden im Effekteinstellungsfenster bearbeitet. Farbkorrektureffekte und andere Farbeffekte sind Clip-basiert. Sie können diese jedoch mithilfe von verschachtelten Sequenzen auf mehrere Clips anwenden. Weitere Informationen zu verschachtelten Sequenzen finden Sie unter „Verschachteln von Sequenzen“ auf Seite 171.

Hinweis: *Weitere Informationen finden Sie unter „Sendefähige Farben Effekt“ auf Seite 390.*

Sie können den „Broadcast-Farbeffekt“ verwenden, um die Farben eines Clips an Broadcast-Standards anzupassen.

Bei der Farbkorrektur unterstützen Sie der Vektorbereich und Wellenformbereich von Adobe Premiere Pro (YC-Wellenform, RGB-Parade und YCbCr-Parade) bei der Analyse der Farbintensität und Luminanz in einem Clip. Sie können einen Bereich in einem separaten Referenzmonitor anzeigen, der mit dem Programmmonitor verknüpft ist. Auf diese Weise können Sie die Videosignalkomponenten während der Anpassung überprüfen. Weitere Informationen über Bereiche finden Sie unter „Wissenswertes über Vektorbereiche und Wellenform-Monitore“ auf Seite 141. Ein Video und gedrucktes Handbuch zur Farbkorrektur finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_fastcolor_de.

Korrigieren der Belichtung: Überbelichtetes Bild mit einer Wellenform im oberen Grenzwertbereich der IRE-Skala (links) und korrigiertes Bild mit einer Wellenform zwischen 7,5 und 100 IRE (rechts)

Verwandte Themen

„Effekt Schnelle Farbkorrektur“ auf Seite 393

Einfaches Korrigieren der Videofarbe

„Effekt Luminanzkorrektur“ auf Seite 395

„Effekt Luminanzkurve“ auf Seite 396

„Effekt RGB-Farbkorrektur“ auf Seite 397

„Effekt RGB-Kurven“ auf Seite 399

„Effekt Dreiwege-Farbkorrektur“ auf Seite 400

„Effekt Videobegrenzer“ auf Seite 403

Einrichten eines Farbkorrektur-Arbeitsbereichs

Das folgende Verfahren ist eine Empfehlung zur Einrichtung eines Arbeitsbereichs für die Farbkorrektur. Es stellt lediglich einen Ausgangspunkt dar, sodass Sie den Arbeitsbereich Ihren Anforderungen entsprechend konfigurieren können.

1 (Optional) Schließen Sie einen kalibrierten NTSC- oder PAL-Bildschirm an den Computer an. Wenn Sie sendefähige Videos erstellen, erhalten Sie nur an einem NTSC- bzw. PAL-Bildschirm eine exakte Vorschau.

2 Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „Farbkorrektur“.

Einen Vorher-/Nachhervergleich der Farbkorrektur zeigen Sie an, indem Sie im Quellmonitor den Master-Clip und im Programmmonitor den korrigierten Clip öffnen. Sie können auch in den Farbkorrektureffekten die Option zum Teilen des Vorschaubildschirms aktivieren.

3 Vergewissern Sie sich, dass im Menü des Programmmonitors die Option „Entwurfsqualität“ deaktiviert ist. Wählen Sie nach Möglichkeit „Höchste Qualität“ aus. Im Falle abnehmender Computerleistung können Sie jedoch auch für die Qualität „Automatisch“ aktivieren.

4 (Optional) Wählen Sie den Referenzmonitor im Fenstermenü aus. Verschieben Sie den Referenzmonitor so, dass dieser und der Programmmonitor gleichzeitig eingesehen werden können.

Hinweis: *Die Option „Verknüpfung zum Programmmonitor" im Menü des Referenzmonitors ist standardmäßig aktiviert.*

5 Wählen Sie im Menü des Referenzmonitors einen der folgenden Bereiche aus:

Hinweis: *Sie können einen Bereich auch im Programmmonitor anstelle des Referenzmonitors anzeigen.*

Vectorscope Zeigt ein Kreisdiagramm ähnlich dem Farbrad an, in dem die Chrominanzinformationen des Videos zu sehen sind. Der Vektorbereich ist besonders bei Farbanpassungen hilfreich.

YC-Wellenform Zeigt die Luminanzwerte (auf der Wellenform grün dargestellt) und die Chrominanzwerte (blau dargestellt) im Clip an.

YCbCr-Parade Zeigt Wellenformen für die Luminanz- und Farbabweichungskanäle im digitalen Videosignal an. Benutzer, die Erfahrungen im Interpretieren von YUV-Wellenformen haben, können für Farb- und Luminanzanpassungen diesen Bereich verwenden.

RGB-Parade Zeigt Wellenformen für die Werte des Rot-, Grün- und Blaukanals in einem Clip an. Das Diagramm eignet sich speziell zum Vergleichen der Beziehungen zwischen den drei Kanälen.

Alle Bereiche Zeigt alle Bereiche in einem Monitor an.

Vektor/Wellenform/YCbCr Parade Zeigt den Vektorbereich sowie die Bereiche „Wellenform" und „YCbCr-Parade" in einem Monitor an.

Vektor/Wellenform/RGB-Parade Zeigt den Vektorbereich sowie die Bereiche „Wellenform" und „RGB-Parade" in einem Monitor an.

Verwandte Themen

„Wissenswertes über Vektorbereiche und Wellenform-Monitore" auf Seite 141

Anwenden von Farbkorrektureffekten

Das folgende Verfahren gibt einen allgemeinen Überblick über die Anwendung von Farbkorrektureffekten. Weitere Informationen zu Anpassungen mit den spezifischen Steuerungen finden Sie in den folgenden Abschnitten dieses Kapitels.

1 Richten Sie den Arbeitsbereich für die Farbkorrektur ein. Vergewissern Sie sich, dass an den Computern ein kalibrierter NTSC- oder PAL-Bildschirm angeschlossen ist.

2 Wenden Sie in einem Schnittfenster einen der Farbkorrektureffekte auf den Clip an.

Hinweis: *Wenn der Clip in einem Schnittfenster bereits ausgewählt ist, können Sie den Effekt in den Bereich „Videoeffekte" des Effekteinstellungsfensters ziehen.*

3 Erweitern Sie im Effekteinstellungsfenster den Farbkorrektureffekt.

4 Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf einen Frame, der die anzupassenden Farben am besten repräsentiert.

5 (Optional) Führen Sie zum Festlegen von Vorschauoptionen für die Farbkorrektur einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Menü „Ausgabe" die Option „Luminanz" aus, um nur die Luminanzwerte in einem Clip anzuzeigen. Diese Option wirkt sich nur auf die Vorschau im Programmmonitor aus. Die Farbe wird so nicht aus dem Video entfernt.
- Wählen Sie die Option „Geteilte Ansicht anzeigen" aus, um eine Vorher/Nachher-Ansicht des Clips in einem Monitor anzuzeigen. Sie können im Popup-Menü „Layout" angeben, ob die Ansicht horizontal oder vertikal geteilt werden soll. Zudem können Sie die relativen Proportionen der Vorher/Nachher-Ansicht bearbeiten.

6 (Optional) Mithilfe der Einstellung „Farbtonbereichdefinition“ können Sie die Schatten, Mitteltöne und Lichter in einem Clip definieren. Die definierten Farbtonbereiche zeigen Sie an, indem Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Farbtonbereich“ auswählen. Geben Sie nach der Auswahl im Menü „Farbtonbereich“ an, ob die Farbkorrekturen auf einen bestimmten Farbtonbereich beschränkt werden sollen. Siehe auch „Definieren der Tonbereiche in einem Clip“ auf Seite 347.

Hinweis: *Sie können Anpassungen nur mit den Effekten der Luminanzkorrektur, der RGB-Farbkorrektur und der Dreiwege-Farbkorrektur auf einen spezifischen Farbtonbereich anwenden.*

7 (Optional) Klicken Sie auf das Dreieck, um die Steuerungen unter „Sekundäre Farbkorrektur“ einzublenden. Hiermit können Sie die Belichtung für eine bestimmte Farbe oder einen Farbbereich korrigieren. Geben Sie dann mit der Pipette oder den anderen Steuerungen zur sekundären Farbkorrektur die zu korrigierenden Farben an. Weitere Informationen finden Sie unter „Definieren einer Farbe oder eines Farbbereichs zur Anpassung“ auf Seite 348.

Hinweis: *Alle Farbkorrektureffekte außer der schnellen Farbkorrektur und dem Videobegrenzer verfügen über sekundäre Farbkorrektursteuerungen.*

8 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Passen Sie zur Änderung der Farbbalance und Sättigung mithilfe von Farbrädern die Räder „Farbtonausgleich“ und „Winkel“ bzw. die numerischen Steuerungen des Effekts „Schnelle Farbkorrektur“ oder „Dreiwege-Farbkorrektur“ an. Weitere Informationen finden Sie unter „Farbbalance, Winkel und Sättigung“ auf Seite 339.
- Verwenden Sie zur Änderung von Luminanz oder Farbe die Kurvenanpassung der Effekte „Luminanzkurve“ oder „RGB-Kurven“. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen von Farbe und Luminanz mithilfe von Kurven“ auf Seite 342.
- Verwenden Sie zur Änderung der Luminanz durch Festlegung eines Schwarz-, Grau- und Weißwertes die Steuerungen im Effekt „Schnelle Farbkorrektur“ oder „Dreiwege-Farbkorrektur“. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Luminanz mithilfe von Stufen“ auf Seite 343.
- Siehe „Effekt Luminanzkorrektur“ auf Seite 395 und „Effekt RGB-Farbkorrektur“ auf Seite 397.

Verwenden Sie zum Ändern von Luminanz oder Farbe mithilfe numerischer Steuerungen die Steuerungen im Effekt „Luminanzkorrektur“ oder „RGB-Farbkorrektur“.

Verwenden Sie Keyframes, um die Farbkorrekturen zu animieren. Dies ist vor allem bei einer Änderung der Beleuchtung in einem Clip hilfreich. Weitere Informationen finden Sie unter „Wissenswertes über Keyframes“ auf Seite 444.

9 (Optional) Wenden Sie nach der Farbkorrektur den Effekt „Videobegrenzer“ an, um das Videosignal auf die Übertragungsnormen abzustimmen und gleichzeitig eine größtmögliche Bildqualität beizubehalten. Es wird empfohlen, den Bereich „Wellenform“ zu verwenden. Sie gewährleisten so, dass das Videosignal innerhalb des Bereichs von 7,5 bis 100 IRE liegt.

Siehe „Effekt Videobegrenzer“ auf Seite 403.

Verwandte Themen

„Wissenswertes über Vektorbereiche und Wellenform-Monitore“ auf Seite 141

Schnelles Entfernen einer Farbdarstellung

Die schnelle Farbkorrektur und die Dreiwege-Farbkorrektur verfügen über Steuerungen, um die Farben auszugleichen und neutrale Schwarz-, Grau- und Weißwerte festzulegen. Die Anpassung, mit der die Farbdarstellung in einem ausgewählten Bereich neutralisiert wird, wird auf das gesamte Bild angewendet. Auf diese Weise wird ggf. die Farbdarstellung aller Farben entfernt. Beispiel: Ein Bild hat eine nicht gewollte Blautönung. Wenn Sie einen Bereich auswählen, der weiß sein sollte, fügt die Steuerung „Weißbalance" Gelb hinzu, um die Blautönung zu neutralisieren. Diese gelbe Farbanpassung wird dabei allen Farben in der Szene hinzugefügt, sodass die Farbdarstellung in der gesamten Szene entfernt wird.

1 Wählen Sie den Clip in einem Schnittfenster aus und wenden Sie den Effekt „Schnelle Farbkorrektur" oder „Dreiwege-Farbkorrektur" auf diesen an. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Luminanz mithilfe von Stufen" auf Seite 343.

2 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Steuerungen der schnellen Farbkorrektur bzw. Dreiwege-Farbkorrektur einzublenden.

3 (Optional) Aktivieren Sie die Option „Geteilte Ansicht anzeigen", um einen Vorher/Nachher-Vergleich der Anpassungen im Programmmonitor anzuzeigen. Sie können im Popup-Menü „Layout" angeben, ob die Ansicht horizontal oder vertikal geteilt werden soll. Zudem können Sie die relativen Proportionen der Vorher/Nachher-Ansicht bearbeiten.

4 Wählen Sie die Pipette „Weißbalance" aus und klicken Sie im Programmmonitor auf einen Bereich, um diesen auszuwählen. Am besten markieren Sie einen Bereich, der weiß sein sollte.

Wenn Sie die Anpassung nur auf eine Farbe oder einen Farbbereich im Clip anwenden möchten, können Sie die Steuerungen zur sekundären Farbkorrektur in der Dreiwege-Farbkorrektur verwenden.

5 (Optional, nur für die Dreiwege-Farbkorrektur) Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie für die Farbbalance eines mittelgrauen Bereichs des Bildes die Pipette „Graubalance" aus und klicken Sie auf einen mittelgrauen Bereich.
- Wählen Sie für die Farbbalance eines schwarzen Bereichs des Bildes die Pipette „Schwarzbalance" aus und klicken Sie auf einen schwarzen Bereich.

Mit der Graubalance wird der ausgewählte Bereich in ein neutrales Grau geändert und mit der Schwarzbalance in ein neutrales Schwarz. Wie bei der Weißbalance wirken sich diese Anpassungen auf alle Farben in dem Clip aus.

***Hinweis:** Klicken Sie auf das Farbfeld neben der Pipette und verwenden Sie das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen", um eine Farbe anzugeben.*

Verwandte Themen

„Definieren einer Farbe oder eines Farbbereichs zur Anpassung" auf Seite 348

„Effekt Schnelle Farbkorrektur" auf Seite 393

„Effekt Dreiwege-Farbkorrektur" auf Seite 400

Schnelle Luminanzkorrekturen

Die Effekte „Schnelle Farbkorrektur" und „Dreiwege-Farbkorrektur" verfügen über automatische Steuerungen, die eine schnelle Anpassung der Luminanz in einem Clip ermöglichen. Ein Video zur Korrektur der Farbe und Luminanz mit der „Schnellen Farbkorrektur" finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_fastcolor_de.

1 Wählen Sie den Clip in einem Schnittfenster aus und wenden Sie die „Schnelle Farbkorrektur" oder die „Dreiwege-Farbkorrektur" auf diesen an. Siehe „Zuweisen von Effekten zu Clips" auf Seite 303.

2 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Steuerungen der schnellen Farbkorrektur bzw. Dreiwege-Farbkorrektur einzublenden.

3 (Optional) Aktivieren Sie die Option „Geteilte Ansicht anzeigen“, um einen Vorher/Nachher-Vergleich der Anpassungen im Programmmonitor anzuzeigen. Sie können im Popup-Menü „Layout“ angeben, ob die Ansicht horizontal oder vertikal geteilt werden soll. Zudem können Sie die relativen Proportionen der Vorher/Nachher-Ansicht bearbeiten.

4 Klicken Sie auf eine der folgenden Schaltflächen, um die Luminanz an die Übertragungsnormen anzupassen:

Automatischer Schwarz-Tonwert Hiermit erhöhen Sie den Schwarz-Tonwert in einem Clip, sodass die dunkelsten Tonwerte über 7,5 IRE liegen. Ein Teil des Schattens wird dabei entfernt und die dazwischen liegenden Pixelwerte werden gleichmäßig verteilt. Durch den automatischen Schwarz-Tonwert werden die Schatten in einem Bild heller.

Auto-Kontrast Hiermit wenden Sie den automatischen Schwarz-Tonwert und den automatischen Weiß-Tonwert gleichzeitig an. Die Lichter werden so dunkler und die Schatten heller.

Automatischer Weiß-Tonwert Hiermit reduzieren Sie den Weiß-Tonwert in einem Clip, sodass die niedrigsten Werte nicht über 100 IRE liegen. Ein Teil der Lichter wird dabei entfernt und die dazwischen liegenden Pixelwerte werden gleichmäßig verteilt. Durch den automatischen Weiß-Tonwert werden die Lichter in einem Bild dunkler.

Verwandte Themen

Einfaches Korrigieren der Videofarbe

Farbbalance, Winkel und Sättigung

Die Effekte „Schnelle Farbkorrektur“ und „Dreiwege-Farbkorrektur“ enthalten Farbräder für den Farbtonausgleich und Winkel sowie ein Steuerelement für die Sättigung, mit denen Sie die Farbe im Video anpassen können. Der Farbtonausgleich ermöglicht einen Ausgleich des Rot-, Grün- und Blauanteils, um die gewünschten Weiß- und Graufarbtöne für das Bild zu erhalten. Je nach gewünschtem Effekt, soll in einem Clip möglicherweise kein vollständig neutraler Farbausgleich erzeugt werden. Möglicherweise möchten Sie einer intimen Familienszene einen warmen (rötlichen) Farbton verleihen, oder möglicherweise benötigen Sie für eine Szene in Ihrer Kriminaldokumentation einen kühlen (bläulichen) Farbton.

Bei Anpassungen mit dem Farbrad und der Sättigungssteuerung empfiehlt sich die Verwendung des Referenzmonitors, um die Auswirkungen des Vektorbereichs auf das Composite Video im Programmmonitor beurteilen zu können.

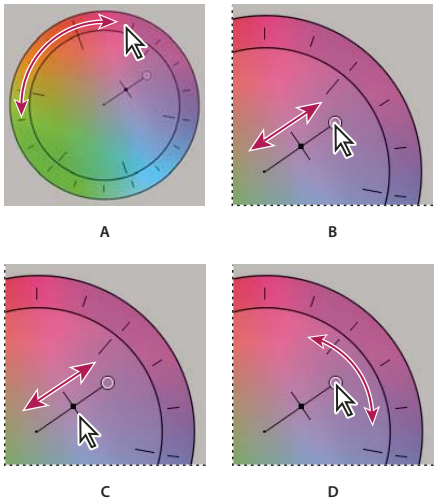
Mit dem Farbrad können folgende Anpassungen vorgenommen werden:

Farbtonwinkel Dreht das Farbrad in Richtung der Zielfarbe. Wenn Sie den äußeren Ring nach links drehen, wird der Grünanteil der Farbe erhöht. Wenn Sie den äußeren Ring nach rechts drehen, wird der Rotanteil der Farbe erhöht.

Ausgleichsstärke Steuert die Intensität der Farbe, die dem Video hinzugefügt wird. Wenn Sie den Kreis von der Mitte weg bewegen, wird die Wellenlänge (Intensität) erhöht. Die Intensität kann anschließend durch Verschieben des Griffpunkts für die Ausgleichsverstärkung optimiert werden.

Ausgleichsverstärkung Wirkt sich auf die relative Rauheit oder Feinheit der Ausgleichsstärken- und Winkelanpassung aus. Wenn Sie den lotrechten Griffpunkt dieses Steuerelements in der nähe der Radmitte platzieren, können Sie sehr feine Anpassungen vornehmen. Deutliche (grobe) Anpassungen erzielen Sie, indem Sie den Griffpunkt zum äußeren Ring ziehen.

Ausgleichswinkel Ändert die Farbe des Videos in die Zielfarbe. Wenn Sie den Kreis für die Ausgleichsstärke auf einen spezifischen Farbton verschieben, wird die Farbe entsprechend angepasst. Die Intensität dieser Änderung wird durch die gemeinsame Anpassung von Ausgleichsstärke und Ausgleichsverstärkung gesteuert.



Farbkorrekturen mit dem Farbrad
***A.** Farbtonwinkel **B.** Ausgleichsstärke **C.** Ausgleichsverstärkung **D.** Ausgleichswinkel*

Der Regler für die Sättigung steuert die Farbsättigung in dem Video. Wenn Sie den Regler auf 0 verschieben, wird die Bildsättigung entfernt, d. h. es werden nur die Luminanzwerte angezeigt (ein Bild aus Weiß-, Grau- und Schwarztönen). Verschieben Sie den Regler nach rechts, um die Sättigung zu erhöhen.

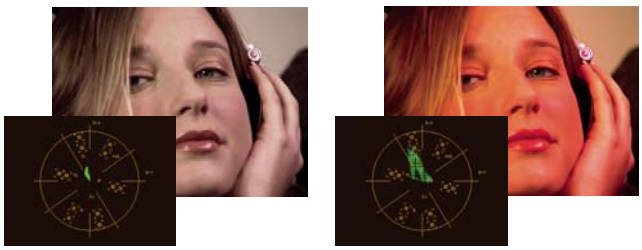


Bild ohne Sättigung (links); Bild mit Sättigung (rechts)

Verwandte Themen

„Vektorbereich“ auf Seite 142

Anpassen von Farbbalance und Sättigung

Im folgenden Verfahren wird das Farbrad verwendet. Sie können die gleichen Anpassungen jedoch auch vornehmen, indem Sie numerische Werte eingeben oder die Regler für die schnelle Farbkorrektur oder Dreiwege-Farbkorrektur verwenden.

1. Richten Sie den Arbeitsbereich für die Farbkorrektur ein.
2. Wählen Sie den Clip in einem Schnittfenster aus und wenden Sie den Effekt „Schnelle Farbkorrektur“ oder „Dreiwege-Farbkorrektur“ auf diesen an. Siehe „Zuweisen von Effekten zu Clips“ auf Seite 303.
3. Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Steuerungen der schnellen Farbkorrektur bzw. Dreiwege-Farbkorrektur einzublenden.
4. (Optional) Aktivieren Sie die Option „Geteilte Ansicht anzeigen“, um einen Vorher/Nachher-Vergleich der Anpassungen im Programmmonitor anzuzeigen. Sie können im Popup-Menü „Layout“ angeben, ob die Ansicht horizontal oder vertikal geteilt werden soll. Zudem können Sie die relativen Proportionen der Vorher/Nachher-Ansicht bearbeiten.

5 (Optional, nur für die Dreiwege-Farbkorrektur) Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Menü „Farbtonbereich“ die Option „Schatten“, „Mitteltöne“ oder „Lichter“ aus, um die Farbkorrektur auf einen bestimmten Farbtonbereich zu beschränken. Bei Auswahl von „Master“ wird die Farbkorrektur auf den gesamten Farbtonbereich des Bildes angewendet. Definieren Sie bei Bedarf mit den Steuerungen für die Farbtonbereichdefinition die verschiedenen Farbtonbereiche. Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Farbtonbereich“ aus, um im Programmmonitor eine Dreitonvorschau der Farbtonbereiche anzuzeigen.
- Klicken Sie auf das Dreieck, um die Steuerungen für die sekundäre Farbkorrektur einzublenden und die Anpassungen auf eine Farbe bzw. einen Farbbereich zu beschränken. Definieren Sie die Farbe bzw. den Farbbereich mit der Pipette, mit dem Regler oder durch Eingabe numerischer Werte. Weitere Informationen finden Sie unter „Definieren einer Farbe oder eines Farbbereichs zur Anpassung“ auf Seite 348.

6 Führen Sie zum Anpassen der Farbbalance einen der folgenden Schritte mit dem Farbrad aus:

- Drehen Sie den äußeren Ring, um die Farben ohne Auswirkungen auf den Tonwert oder die Ausgleichsstärke zu ändern. Wenn Sie den Ring nach links drehen, wird der Grünanteil aller Farben erhöht. Wenn Sie den Ring nach rechts drehen, wird der Rotanteil aller Farben erhöht.

Drehen Sie den äußeren Ring des Farbrads (links), um den Farbtonwinkel (rechts) zu ändern.

- Sie verschieben die Farben in Richtung einer Zielfarbe inklusive Anpassung des Tonwerts und der Ausgleichsstärke, indem Sie den Kreis für die Ausgleichsstärke aus der Mitte in Richtung der gewünschten Farbe ziehen. Je weiter Sie den Kreis für die Ausgleichsstärke von der Mitte weg ziehen, umso intensiver ist die Farbe, die zu dem Bild hinzugefügt wird. Ziehen Sie dann den Griffpunkt für die Ausgleichsverstärkung, um die Anpassung der Ausgleichsstärke zu optimieren. Sie können so extrem feine Anpassungen vornehmen.

Anpassen der Ausgleichsverstärkung zum Optimieren der Ausgleichsstärke.

Hinweis: *Mit dem Effekt „Dreiwege-Farbkorrektur“ können Sie die drei Farbtonbereiche mit separaten Rädern für Schatten, Mitteltöne und Lichter getrennt anpassen.*

7 Die Sättigungssteuerung ermöglicht Ihnen, die Farbsättigung in dem Bild anzupassen. Bewegen Sie den Regler nach links (niedrigere Werte), um die Sättigung im Bild zu reduzieren. Verschieben Sie den Regler nach rechts (höhere Werte), um die Farbsättigung zu erhöhen.

Verwandte Themen

Videodateien bearbeiten und Farbkorrektur vornehmen

Anpassen von Farbe und Luminanz mithilfe von Kurven

Mit der Kurvenanpassung über die Effekte „Luminanzkurve“ und „RGB-Kurven“ können Sie ähnlich wie mit dem Tonwert-Regler in der schnellen Farbkorrektur und Dreiwege-Farbkorrektur den gesamten Farbtonbereich oder einen ausgewählten Farbbereich des Videoclips ändern. Im Gegensatz zu Tonwerten, bei denen nur drei Anpassungen (Schwarz-Tonwert, Weiß-Tonwert und Grau-Tonwert) möglich sind, können Sie mit der Luminanzkurve und den RGB-Kurven bis zu 16 Punkte im gesamten Farbtonbereich eines Bildes (von Schatten bis Lichter) anpassen.

Öffnen Sie in einem mit dem Programmmonitor verknüpften Referenzmonitor einen Bereich, um die Luminanz, die Chrominanz oder beide Werte anzuzeigen, während Sie die Kurven bearbeiten. Bei Verwendung des Vektorbereichs sollten die Grünschattierungen in den Bereichen außerhalb des Bereichsmittelpunkts minimal sein. Bereiche außerhalb des Mittelpunkts legen den Farbsättigungsgrad fest.

1 Klicken Sie im Effektfenster auf das Dreieck, um die Ablage „Videoeffekte“ zu erweitern, und klicken Sie dann auf das Dreieck, um die Ablage „Farbkorrektur“ zu erweitern.

2 Ziehen Sie einen der folgenden Effekte auf den Clip in einem Schnittfenster:

Luminanzkurve Passt primär die Luminanz an. Beachten Sie, dass sich eine Anpassung der Luminanz nicht auf die subjektive Sättigung der Farben auswirkt.

RGB-Kurven Passt Farbe und Luminanz an.

Hinweis: *Wenn ein Clip in einem Schnittfenster ausgewählt ist, können Sie den Effekt in den Bereich „Videoeffekte“ des Effekteinstellungsfensters ziehen.*

3 Klicken Sie im Effektfenster auf das Dreieck, um die Steuerungen „Luminanzkurve“ oder „RGB-Kurven“ einzublenden.

4 (Optional) Führen Sie zum Festlegen von Vorschauoptionen einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Luminanz“ aus, um nur die Luminanzwerte in einem Clip anzuzeigen. Diese Option wirkt sich nur auf die Vorschau im Programmmonitor aus. Die Farbe wird so nicht aus dem Video entfernt.
- Wählen Sie die Option „Geteilte Ansicht anzeigen“ aus, um eine Vorher/Nachher-Ansicht des Clips in einem Monitor anzuzeigen. Sie können im Menü „Layout“ angeben, ob die Ansicht horizontal oder vertikal geteilt werden soll. Zudem können Sie die relativen Proportionen der Vorher/Nachher-Ansicht bearbeiten.

5 (Optional) Klicken Sie auf das Dreieck, um die Steuerungen unter „Sekundäre Farbkorrektur“ einzublenden. Hiermit können Sie die Belichtung für eine bestimmte Farbe oder einen Farbbereich korrigieren. Geben Sie dann mit der Pipette oder den anderen Steuerungen zur sekundären Farbkorrektur die zu korrigierenden Farben an.

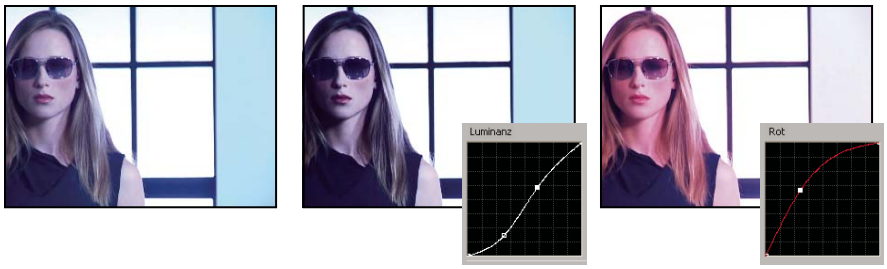
6 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Kurven anzupassen:

- Klicken Sie zur Anpassung der Luminanz in das Luminanz- oder Hauptdiagramm, um diesem einen Punkt hinzuzufügen. Ziehen Sie dann die Kurve in die gewünschte Form. Wird der Kurvenbogen nach oben gezogen, wird der Clip aufgehellt; wird er nach unten gezogen, wird der Clip abgedunkelt. Steilere Kurvenabschnitte stellen Bildbereiche mit einem höheren Kontrast dar.

- Um sowohl die Farbe als auch die Luminanz mit RGB-Kurven anzupassen, klicken Sie auf das entsprechende Diagramm, um diesem einen Punkt hinzuzufügen und alle (Haupt-) Farbkanäle bzw. nur den roten Kanal, den grünen Kanal oder den blauen Kanal zu ändern. Ziehen Sie die Kurve in die gewünschte Form. Wird der Kurvenbogen nach oben gezogen, werden die Pixelwerte aufgehellt; wird er nach unten gezogen, werden die Pixelwerte abgedunkelt. Steilere Kurvenabschnitte stellen Bildbereiche mit einem höheren Kontrast dar.

Sie können einer Kurve maximal 16 Punkte hinzufügen. Wenn Sie einen Punkt entfernen möchten, ziehen Sie ihn aus dem Diagramm heraus.

Achten Sie bei der Anpassung insbesondere auf bandartige Effekte, Störungen oder Polarisation im Bild. Wenn Sie solche Störungen sehen, verringern Sie den Wert, den Sie gerade anpassen.



Originalbild (links), Luminanzanpassung (Mitte), Farbanpassung (rechts)

Verwandte Themen

„Definieren einer Farbe oder eines Farbbereichs zur Anpassung“ auf Seite 348

„Effekt Luminanzkurve“ auf Seite 396

„Effekt RGB-Kurven“ auf Seite 399

„Einrichten eines Farbkorrektur-Arbeitsbereichs“ auf Seite 335

Anpassen der Luminanz mithilfe von Stufen

Die Effekte „Schnelle Farbkorrektur“ und „Dreiwege-Farbkorrektur“ verfügen über die Steuerungen „Tonwertspreizung“ und „Tonwertumfang“, um die Luminanz in einem Clip anzupassen. Diese Steuerungen entsprechen denen im Dialogfeld für Tonwerte von Photoshop. Die Einstellungen der Steuerung werden bei der schnellen Farbkorrektur auf alle drei Farbkanäle in einem Clip angewendet. Bei der Dreiwege-Farbkorrektur können Sie die Tonwertanpassungen auf den gesamten Farbtonbereich in einem Clip, auf einen spezifischen Farbtonbereich oder einen bestimmten Farbbereich anwenden.

1. (Optional) Richten Sie den Arbeitsbereich für die Farbkorrektur ein. Zeigen Sie bei der Luminanzanpassung die Wellenform in einem Referenzmonitor an, der mit dem Programmmonitor verknüpft ist.
2. Klicken Sie im Effektfenster auf das Dreieck, um die Ablage „Videoeffekte“ zu erweitern, und klicken Sie dann auf das Dreieck, um die Ablage „Farbkorrektur“ zu erweitern.
3. Ziehen Sie den Effekt „Schnelle Farbkorrektur“ oder „Dreiwege-Farbkorrektur“ auf den Clip in einem Schnittfenster.

Wenn der Clip in einem Schnittfenster bereits ausgewählt ist, können Sie den Effekt in den Bereich „Videoeffekte“ des Effekteinstellungsfensters ziehen.

4. Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Steuerungen der schnellen Farbkorrektur bzw. Dreiwege-Farbkorrektur einzublenden.

5 (Optional) Führen Sie zum Festlegen von Vorschauoptionen einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Luminanz“ aus, um nur die Luminanzwerte in einem Clip anzuzeigen. Diese Option wirkt sich nur auf die Vorschau im Programmmonitor aus. Die Farbe wird so nicht aus dem Video entfernt.
- Wählen Sie die Option „Geteilte Ansicht anzeigen“ aus, um eine Vorher/Nachher-Ansicht des Clips in einem Monitor anzuzeigen. Sie können im Popup-Menü „Layout“ angeben, ob die Ansicht horizontal oder vertikal geteilt werden soll. Zudem können Sie die relativen Proportionen der Vorher/Nachher-Ansicht bearbeiten.

6 (Optional, nur für die Dreiwege-Farbkorrektur) Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

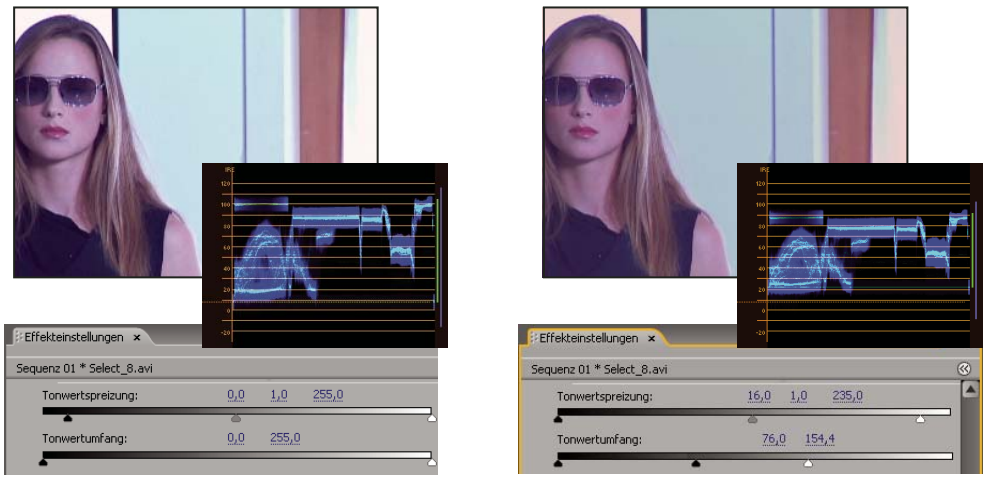
- Wählen Sie im Menü „Farbtonbereich“ die Option „Schatten“, „Mitteltöne“ oder „Lichter“ aus, um die Korrektur auf einen bestimmten Farbtonbereich zu beschränken. Bei Auswahl von „Master“ wird die Korrektur auf den gesamten Farbtonbereich des Bildes angewendet. Definieren Sie bei Bedarf mit den Steuerungen für die Farbtonbereichdefinition die verschiedenen Farbtonbereiche. Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Farbtonbereich“ aus, um im Programmmonitor eine Dreitonvorschau der Farbtonbereiche anzuzeigen.
- Klicken Sie auf das Dreieck, um die Steuerungen für die sekundäre Farbkorrektur einzublenden und die Anpassungen auf eine Farbe bzw. einen Farbbereich zu beschränken. Definieren Sie die Farbe bzw. den Farbbereich mit der Pipette, mit dem Regler oder durch Eingabe numerischer Werte. Weitere Informationen finden Sie unter „Definieren einer Farbe oder eines Farbbereichs zur Anpassung“ auf Seite 348.

7 Mit dem Regler „Tonwertumfang“ legen Sie den maximalen Schwarz- und Weiß-Tonwert fest:

Regler für den schwarzen Tonwertumfang Hiermit steuern Sie die Ausgabe von Schatten. Der Standardwert ist 0, d. h. die Pixel sind vollständig schwarz. Verschieben Sie den Regler nach rechts, um einen helleren Wert für den dunkelsten Schatten anzugeben.

Regler für den weißen Tonwertumfang Hiermit steuern Sie die Ausgabe von Lichtern. Der Standardwert ist 255, d. h. die Pixel sind vollständig weiß. Verschieben Sie den Regler nach rechts, um einen dunkleren Wert für das hellste Licht anzugeben.

Wenn die Wellenform in einem Referenzmonitor angezeigt wird, können Sie die Regler für den schwarzen und den weißen Tonwertumfang so anpassen, dass die maximalen Schwarz- und Weiß-Tonwerte der Wellenform im Bereich 7,5 bis 100 IRE liegen. Sie gewährleisten damit, dass sich die Tonwerte innerhalb der Übertragungsnormen befinden.



Originalbild (links); Anpassung von Schwarz und Weiß an die gesetzlich festgelegten Grenzwerte für das Fernsehen (rechts)

8 Mit den folgenden Steuerungen können Sie die Schwarz-, Grau- und Weiß-Tonwertspreizung festlegen:

Pipette für die schwarze Tonwertspreizung Hiermit wird der ausgewählte Farbton mit der Einstellung des Reglers für den schwarzen Tonwertumfang abgeglichen. Klicken Sie auf den Bereich des Programmmonitors, der als dunkelster Wert im Bild verwendet werden soll. Sie können auch auf ein Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und eine Farbe für den dunkelsten Schatten im Bild zu definieren.

Pipette für die graue Tonwertspreizung Hiermit wird ein ausgewählter Farbton mit einem Mittelgrau (Tonwert 128) abgeglichen. Sie ändern so die Intensitätswerte des mittleren Grautonbereichs, ohne die Lichter und Schatten wesentlich zu verändern. Sie können auch auf ein Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und eine Farbe für den mittleren Grauton im Bild zu definieren.

Pipette für die weiße Tonwertspreizung Hiermit wird der ausgewählte Farbton mit der Einstellung des Reglers für den weißen Tonwertumfang abgeglichen. Klicken Sie auf den Bereich des Programmmonitors, der als hellster Wert im Bild verwendet werden soll. Sie können auch auf ein Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und eine Farbe für das hellste Licht im Bild zu definieren.

Regler für die schwarze Tonwertspreizung Hiermit wird die schwarze Tonwertspreizung mit der Einstellung des Reglers für den schwarzen Tonwertumfang abgeglichen. Der Standardwert für den schwarzen Tonwertumfang ist 0, d. h. die Pixel sind vollständig schwarz. Wenn Sie für den schwarzen Tonwertumfang einen Wert von 7,5 IRE oder höher einstellen, wird der dunkelste Schatten an diesen Tonwert angeglichen.

Regler für die graue Tonwertspreizung Hiermit steuern Sie die Mitteltöne und ändern die Intensitätswerte des mittleren Grautonbereichs, ohne die Lichter und Schatten wesentlich zu verändern.

Regler für die weiße Tonwertspreizung Hiermit wird die weiße Tonwertspreizung mit der Einstellung des Reglers für den weißen Tonwertumfang abgeglichen. Der Standardwert für den weißen Tonwertumfang ist 255, d. h. die Pixel sind vollständig weiß. Wenn Sie für den weißen Tonwertumfang einen Wert von 100 IRE oder niedriger einstellen, wird das hellste Licht an diesen Tonwert angeglichen.

Hinweis: *Sie können den Tonwertumfang und die Tonwertspreizung auch durch Scrubben des unterstrichenen Textes oder durch Eingabe eines Werts für „Tonwertspreizung Schwarz“, „Tonwertspreizung Grau“, „Tonwertspreizung Weiß“, „Tonwertumfang Schwarz“ oder „Tonwertumfang Weiß“ ändern.*

Verwandte Themen

„Effekt Schnelle Farbkorrektur“ auf Seite 393

„Effekt Dreiwege-Farbkorrektur“ auf Seite 400

„Definieren der Tonbereiche in einem Clip“ auf Seite 347

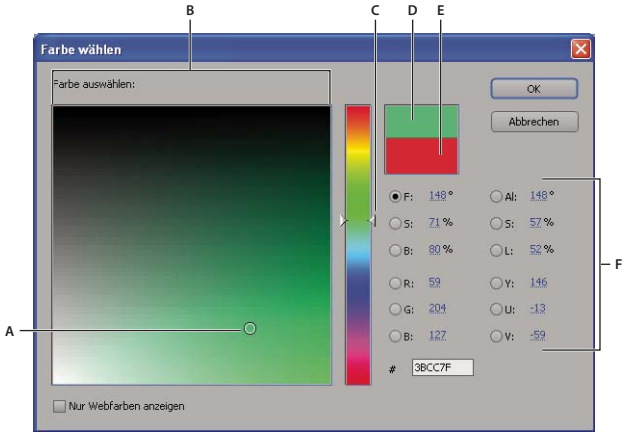
„Definieren einer Farbe oder eines Farbbereichs zur Anpassung“ auf Seite 348

Auswählen einer Farbe mit der Adobe-Farbauswahl

Im Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ können Sie Zielfarben in Effekten zur Farb- und Farbtonbereichsanpassung festlegen. Klicken Sie auf ein Farbfeld in den Steuerungen eines Effekts, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen.

Wenn Sie im Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ eine Farbe auswählen, werden die numerischen Werte für HSB, RGB, HSL, YUV sowie hexadezimale Zahlen angezeigt. Auf diese Weise wird dargestellt, wie die verschiedenen Farbmodi eine Farbe beschreiben.

In der Adobe-Farbauswahl können Sie Farben basierend auf den Farbmodellen HSB (Farbton, Sättigung, Helligkeit), RGB (Rot, Grün, Blau), HSL (Farbton, Sättigung, Luminanz) oder YUV (Luminanz und Farbkanäle) auswählen sowie Farben basierend auf den hexadezimalen Werten festlegen. Wenn Sie die Option „Nur Webfarben anzeigen“ aktivieren, können Sie im Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ nur websichere Farben auswählen. Im Farbfeld des Adobe-Dialogfelds „Farbe wählen“ werden Farbkomponenten im Farbmodus HSB, RGB, HSL oder YUV angezeigt.



Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“
***A.** Ausgewählte Farbe **B.** Farbfeld **C.** Farbregler **D.** Angepasste Farbe **E.** Originalfarbe **F.** Farbwerte*

1 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf die Farbfeldeigenschaft, um die Farbauswahl anzuzeigen.

2 Wählen Sie die Komponente aus, auf der die Anzeige des Farbspektrums beruhen soll:

H Zeigt alle Farbtöne im Farbregler an. Wenn Sie im Farbregler einen Farbton auswählen, wird der Sättigungs- und Helligkeitsbereich dieses Farbtons im Farbspektrum angezeigt, wobei die Sättigung von links nach rechts zunimmt und die Helligkeit von unten nach oben.

S Zeigt alle Farbtöne im Farbspektrum an, wobei die Sättigung von oben nach unten vom maximalen zum minimalen Wert abnimmt. Im Farbregler sehen Sie die im Farbspektrum ausgewählte Farbe, wobei die Sättigung von oben nach unten vom maximalen zum minimalen Wert abnimmt.

B (im Bereich „HSB“) Zeigt alle Farbtöne im Farbspektrum an, wobei die Helligkeit von oben nach unten vom maximalen zum minimalen Wert abnimmt. Im Farbregler sehen Sie die im Farbspektrum ausgewählte Farbe, wobei die Helligkeit von oben nach unten vom maximalen zum minimalen Wert abnimmt.

R Zeigt die rote Farbkomponente im Farbregler an, wobei die Helligkeit von oben nach unten vom maximalen Wert zum minimalen Wert abnimmt. Wenn der Farbregler auf den minimalen Helligkeitswert eingestellt ist, setzen sich die im Farbspektrum angezeigten Farben nur aus grünen und blauen Komponenten zusammen. Wenn Sie mit dem Farbregler die Helligkeit der roten Komponente erhöhen, wird den im Farbspektrum angezeigten Farben immer mehr Rot beigemischt.

G Zeigt die grüne Farbkomponente im Farbregler an, wobei die Helligkeit von oben nach unten vom maximalen Wert zum minimalen Wert abnimmt. Wenn der Farbregler auf den minimalen Helligkeitswert eingestellt ist, setzen sich die im Farbspektrum angezeigten Farben nur aus roten und blauen Komponenten zusammen. Wenn Sie mit dem Farbregler die Helligkeit der grünen Komponente erhöhen, wird den im Farbspektrum angezeigten Farben immer mehr Grün beigemischt.

B (im Bereich „RGB“) Zeigt die blaue Farbkomponente im Farbregler an, wobei die Helligkeit von oben nach unten vom maximalen Wert zum minimalen Wert abnimmt. Wenn der Farbregler auf den minimalen Helligkeitswert eingestellt ist, setzen sich die im Farbspektrum angezeigten Farben nur aus roten und grünen Komponenten

zusammen. Wenn Sie mit dem Farbregler die Helligkeit der blauen Komponente erhöhen, wird den im Farbspektrum angezeigten Farben immer mehr Blau beigemischt.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie die Dreiecke entlang des Farbreglers oder klicken Sie in den Farbregler, um die im Farbspektrum angezeigten Farben zu ändern.
- Klicken oder ziehen Sie im großen rechteckigen Farbspektrum, um eine Farbe auszuwählen. Eine kreisförmige Marke kennzeichnet die Position der Farbe im Farbspektrum.

Hinweis: *Während Sie die Farbe mithilfe des Farbreglers und des Farbspektrums ändern, ändern sich die numerischen Werte entsprechend. Das obere Rechteck rechts neben dem Farbregler enthält die neue Farbe, das untere Rechteck die Originalfarbe.*

- Geben Sie für den Farbton (H) einen Winkel von 0° bis 360° an, der einem Punkt auf dem Farbkreis entspricht. Geben Sie für die Sättigung (S) und die Helligkeit (B) Prozentwerte (0 bis 100) ein.
- Geben Sie für RGB Komponentenwerte ein.
- Geben Sie in das Feld # einen hexadezimalen Farbwert ein.

Definieren der Tonbereiche in einem Clip

Die Effekte „Luminanzkorrektur“, „RGB-Farbkorrektur“ und „Dreiwege-Farbkorrektur“ ermöglichen Ihnen, die Farbtonbereiche für Schatten, Mitteltöne und Lichter zu definieren. Sie können so auf einen bestimmten Farbtonbereich in einem Bild eine Farbkorrektur anwenden. Verwenden Sie diese Effekte zusammen mit den Steuerungen für die sekundäre Farbkorrektur, um einen Farbtonbereich zu definieren und Anpassungen auf spezifische Elemente in einem Bild anzuwenden.

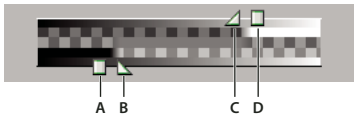
1 Wählen Sie den zu korrigierenden Clip in einem Schnittfenster aus und wenden Sie den Effekt „Luminanzkorrektur“, „RGB-Farbkorrektur“ bzw. „Dreiwege-Farbkorrektur“ auf diesen an.

2 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um den Effekt „Luminanzkorrektur“, „RGB-Farbkorrektur“ bzw. „Dreiwege-Farbkorrektur“ einzublenden.

3 (Optional) Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Farbtonbereich“ aus, um ein dreifarbiges Bild der Schatten-, Mittelton- und Glanzlichtbereiche im Bild anzuzeigen.

Die Vorschau des Farbtonbereichs wird aktualisiert, wenn Sie die Steuerungen zur Farbtondefinition ändern.

4 Klicken Sie auf das Dreieck, um die Steuerung „Farbtonbereichdefinition“ einzublenden.



Steuerung „Farbtonbereichdefinition“
A. *Schattenschwellenwert* ***B.*** *Schattenstärke* ***C.*** *Lichterstärke* ***D.*** *Lichterschwellenwert*

5 Ziehen Sie den Regler für den Schatten- und Lichterschwellenwert, um den Farbtonbereich für Schatten und Lichter zu definieren.

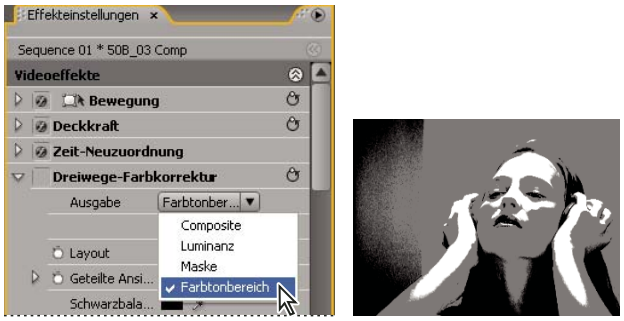
Am besten nehmen Sie diese Anpassungen vor, während die Dreitonanzeige des Farbtonbereichs für das Bild angezeigt wird.

6 Ziehen Sie den Regler für die Schatten- und Lichterstärke, um die Übergänge zwischen den Farbtonbereichen weicher zu gestalten.

Der Umfang des Endabfalls hängt von dem jeweiligen Bild ab und richtet sich zudem danach, wie die Farbkorrektur auf dieses angewendet wird.

Hinweis: *Sie können die Farbtonbereiche auch anpassen, indem Sie die numerischen Werte ändern oder die Regler für den Schattenschwellenwert, die Schattenstärke, den Lichterschwellenwert und die Lichterstärke verschieben.*

Wenn Sie den Farbtonbereich im Clip festgelegt haben, können Sie im Menü „Farbtonbereich“ auswählen, ob die Farbkorrektur auf Schatten, Mitteltöne, Lichter oder den gesamten Farbtonbereich (Master) angewendet werden soll.



Wenn Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Farbtonbereich“ auswählen, werden die Schatten-, Mittelton- und Lichterbereiche in einem Bild angezeigt.

Definieren einer Farbe oder eines Farbbereichs zur Anpassung

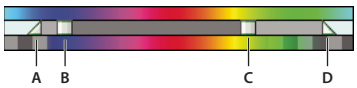
Die Eigenschaft für die sekundäre Farbkorrektur definiert den Farbbereich, der durch einen Effekt korrigiert wird. Sie können die Farbe anhand von Farbton, Sättigung und Luminanz definieren. Die Eigenschaft für die sekundäre Farbkorrektur steht für die folgenden Effekte zur Verfügung: Luma Corrector, Luma Curve, RGB-Farbkorrektur, RGB-Kurven und 3-Wege-Farbkorrektur.

Durch die Festlegung einer Farbe oder eines Farbbereichs mit der sekundären Farbkorrektur begrenzen Sie einen Farbkorrektureffekt auf spezifische Bildbereiche. Dies entspricht der Auswahl oder Erstellung einer Bildmaske in Photoshop. Beispiel: Sie definieren einen Farbbereich so, dass nur ein blaues T-Shirt in dem Bild ausgewählt wird. Anschließend ändern Sie die Farbe des T-Shirts, ohne dass sich dies auf andere Bildbereiche auswirkt.

1. Wählen Sie den zu korrigierenden Clip in einem Schnittfenster aus und wenden Sie den Effekt „Luminanzkorrektur“, „Luminanzkurve“, „RGB-Farbkorrektur“, „RGB-Kurven“ bzw. „Dreiwege-Farbkorrektur“ an.
2. Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um den Effekt „Luminanzkorrektur“, „Luminanzkurve“, „RGB-Farbkorrektur“, „RGB-Kurven“ bzw. „Dreiwege-Farbkorrektur“ einzublenden.
3. Klicken Sie auf das Dreieck, um die Steuerungen der sekundären Farbkorrektur anzuzeigen.
4. Wählen Sie die Pipette aus und klicken Sie im Programmmonitor auf die gewünschte Farbe. Sie können zum Auswählen einer Farbe auch in den Arbeitsbereich oder auf das Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und in diesem eine Farbe auszuwählen.
5. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um den zu korrigierenden Farbbereich zu vergrößern oder zu verkleinern:

- Verwenden Sie das Pipettenwerkzeug mit dem Pluszeichen, um den Farbbereich zu erweitern, bzw. das Pipettenwerkzeug mit dem Minuszeichen, um den Farbbereich einzuschränken.
- Klicken Sie zum Erweitern der Sättigungssteuerung auf das Dreieck und ziehen Sie den Regler „Startschwellenwert“ und „Endschwellenwert“, um den Farbbereich zu definieren, bei dem die Korrektur zu 100 % angewendet wird. Ziehen Sie den Regler „Startglättung“ und „Endglättung“, um die Glättung zu steuern. Hiermit legen Sie fest, ob die Ränder des Farbbereichs scharf definiert oder weich sind. Sie können die Start- und Endeigenschaften über die Steuerungen unterhalb der Farbtonsteuerung auch numerisch eingeben.

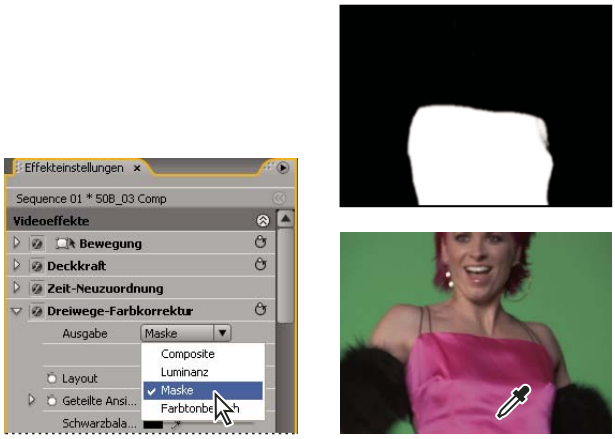
Hinweis: *Zudem können Sie den über den Regler definierten Farbton ändern, indem Sie das obere oder untere Farbtonband ziehen.*



Farbtonsteuerung
A. *Startglättung* ***B.*** *Startschwellenwert* ***C.*** *Endschwellenwert* ***D.*** *Endglättung*

- Mit der Sättigungs- und Luminanzsteuerung können Sie Sättigungs- und Luminanzeigenschaften für den zu korrigierenden Farbbereich festlegen. Diese Steuerungen optimieren die Farbbereichsspezifikation.

6 (Optional) Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Maske“ aus, um die für die Anpassung ausgewählten Bereiche anzuzeigen. Bereiche, die eine 100-prozentige Farbkorrektur zulassen, werden weiß dargestellt. Vor einer Farbkorrektur geschützte (maskierte) Bereiche erscheinen schwarz. Die grauen Bereiche lassen eine Teilanwendung der Farbkorrektur zu. Die Maskenansicht wird aktualisiert, wenn Sie die Steuerungen für die sekundäre Farbkorrektur anpassen.



Wenn Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Maske“ auswählen, werden die ausgewählten Bereiche (weiß) und die geschützten Bereiche (schwarz) angezeigt.

7 Geben Sie mithilfe der folgenden Steuerungen an, wie die Farbkorrektur auf einen Farbbereich angewendet werden soll:

Glätten Hiermit wenden Sie einen Gaußschen Weichzeichner auf den ausgewählten Bereich an, der von den Steuerungen der sekundären Farbkorrektur erzeugt wurde. Der Bereich liegt zwischen 0 und 100. Der Standardwert ist 50. Diese Steuerung dient zur Weichzeichnung der Farbkorrektur auf die ausgewählten Bereiche, um einen nahtlosen Übergang zu den anderen Bestandteilen des Bildes zu erhalten.

Kantenausdünnung Hiermit können Sie die Kante eines ausgewählten Bereichs ausdünnen oder ausbreiten, der von den Steuerungen der sekundären Farbkorrektur erzeugt wurde. Der Bereich liegt zwischen -100 (dünne, scharf geschnittene Kanten) und +100 (breite, diffuse Kanten). Der Standardwert ist 0.

8 Aktivieren Sie die Option „Farbbeschränkung umkehren“, um alle Farben mit Ausnahme des angegebenen Bereichs mit den Steuerungen der sekundären Farbkorrektur anzupassen.

Verwandte Themen

„Effekt Luminanzkorrektur“ auf Seite 395

„Effekt Luminanzkurve“ auf Seite 396

„Effekt RGB-Farbkorrektur“ auf Seite 397

„Effekt RGB-Kurven“ auf Seite 399

„Effekt Dreiwege-Farbkorrektur“ auf Seite 400

Spezielle Farb- und Luminanzanpassungen

Anpassen der Farbe zwischen zwei Szenen

Verwenden Sie den Farbabstimmungseffekt (nur Windows), um die Farben von einem Bild oder Clip auf ein anderes Bild bzw. einen anderen Clip zu übertragen. Beispiel: Sie verwenden den Effekt Farbabstimmung, wenn Sie die korrigierten Farbinformationen eines Clips als Basis für die Farbkorrektur eines anderen Clips verwenden möchten. Oder Sie haben ein Bild mit einem optimalen Bereich und möchten diese Farbinformationen auf ein anderes Bild übertragen. Dieser Effekt funktioniert am besten, wenn Sie mit zwei Bildern arbeiten, bei denen die Belichtung nur geringfügig abweicht, d. h. Bilder, die zwar am gleichen Ort, aber unter leicht unterschiedlichen Lichtverhältnissen aufgenommen wurden.

Wenn Sie die Einstellungen exakter als mit dem Farbabstimmungseffekt steuern möchten, können Sie die Steuerungen der sekundären Farbkorrektur unter „RGB-Farbkorrektur“, „RGB-Kurven“ und „Dreiwege-Farbkorrektur“ verwenden. Diese Steuerungen ermöglichen Ihnen, eine einzelne Farbe oder einen Farbbereich anzupassen.

1 Wählen Sie in einem Schnittfenster den Clip, den Sie anpassen möchten, sodass er im Programmmonitor angezeigt wird.

2 Wenn Sie die Informationen des angezeigten Clips mit einem anderen Clip Ihres Projekts abgleichen möchten, öffnen Sie den anderen Clip im Originalmonitor.

3 Wenden Sie den Farbabstimmungseffekt auf den anzupassenden Clip an.

4 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um den Farbabstimmungseffekt zu erweitern.

5 Wählen Sie im Menü „Methode“ aus, wie die Clips abgeglichen werden sollen:

HSL Die Abstimmung wird basierend auf dem Farbton-, Sättigungs- und Luminanzwert in den Clips durchgeführt. Wählen Sie aus, ob der Effekt auf eine einzelne Komponente oder eine beliebige Kombination aus Farbton-, Sättigungs- und Luminanzkomponenten angewendet werden soll.

RGB Die Abstimmung wird basierend auf den Rot-, Grün- und Blaukanälen in den Clips durchgeführt. Wählen Sie aus, ob nur einer der Kanäle oder eine beliebige Kombination aus Kanälen abgeglichen werden soll.

Kurven Die Abstimmung wird basierend auf den Kurvenwerten (Helligkeit und Kontrast) in den Clips durchgeführt. Wählen Sie aus, ob nur einer der Kanäle oder eine beliebige Kombination aus Kanälen abgeglichen werden soll.

6 Wählen Sie eine Beispielpipette aus und klicken Sie im Quellmonitor oder Programmmonitor auf einen Bereich, der die abzustimmenden Eigenschaften enthält. Sie können Pipetten für Schatten, Mitteltöne, Lichter oder alle Farbtonbereiche (Master) verwenden.

Hinweis: *Klicken Sie auf das Farbfeld neben einer Pipette und verwenden Sie das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“, um eine Farbe anzugeben.*

7 Wählen Sie eine Zielpipette mit den gleichen Eigenschaften wie die Beispielspipette aus. Klicken Sie im Programmmonitor auf einen Bereich, der die zu korrigierenden Eigenschaften enthält. Beispiel: Wenn Sie einen Beispielbereich für einen Mittelton ausgewählt haben, klicken Sie auf die Zielpipette für Mitteltöne im zu ändernden Bereich des Zielclips.

8 Erweitern Sie die Abgleichungskategorie des Farbabstimmungseffekts, und klicken Sie auf die Schaltfläche Abgleichen. Im Programmmonitor ändert sich der Zielbereich und entspricht dem Originalbereich.

9 Wiederholen Sie die Schritte 6 bis 8 für weitere Anpassungen.

Anpassen einer Farbe

Wenn Sie die Einstellungen exakter als mit dem Farbersetzungseffekt steuern möchten, können Sie die Steuerungen der sekundären Farbkorrektur unter „RGB-Farbkorrektur", „RGB-Kurven" und „Dreiwege-Farbkorrektur" verwenden. Diese Steuerungen ermöglichen Ihnen, eine einzelne Farbe oder einen Farbbereich zu ändern.

1 Wählen Sie in einem Schnittfenster den Clip, den Sie anpassen möchten, sodass er im Programmmonitor angezeigt wird.

2 Wenn Sie eine Farbe im angezeigten Clip durch eine Farbe in einem anderen Clip Ihres Projekts ersetzen möchten, öffnen Sie den anderen Clip im Quellmonitor.

3 Wenden Sie den Farbersetzungseffekt auf den anzupassenden Clip an.

4 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Einrichtungssymbol für den Effekt „Farbe ersetzen".

5 Verschieben Sie den Mauszeiger im Dialogfeld „Farbe ersetzen einstellen" auf das Bild mit dem Clipbeispiel, sodass dieser als Pipette angezeigt wird. Klicken Sie dann mit der Maus, um die zu ersetzende Farbe auszuwählen. Sie können auch auf das Zielfarbfeld klicken und im Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen" eine Farbe auswählen.

6 Wählen Sie die Ersatzfarbe aus, indem Sie in das Feld „Ersatzfarbe" klicken und im Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen" eine Farbe angeben.

7 Ziehen Sie den Regler Ähnliche Farben, um den zu ersetzenden Farbbereich zu erweitern oder einzuschränken.

8 Wählen Sie die Option „Deckend", um die angegebene Farbe ohne Beibehalten von Graustufen zu ersetzen.

Verwandte Themen

„Farbersatzeffekt (nur Windows)" auf Seite 419

Entfernen der Farbe in einem Clip

Mit dem Effekt „Schwarz und Weiß" in der Bildsteuerungsablage der Ablage „Videoeffekte" können Sie die Farben aus einem Clip entfernen.

1 Richten Sie den Arbeitsbereich für die Farbkorrektur ein.

2 Wählen Sie den Clip in einem Schnittfenster aus und wenden Sie die „Schnelle Farbkorrektur" oder die „Dreiwege-Farbkorrektur" auf diesen an. Siehe „Zuweisen von Effekten zu Clips" auf Seite 303.

3 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Steuerungen der schnellen Farbkorrektur bzw. Dreiwege-Farbkorrektur einzublenden.

4 (Optional) Aktivieren Sie die Option „Geteilte Ansicht anzeigen", um einen Vorher/Nachher-Vergleich der Anpassungen im Programmmonitor anzuzeigen. Sie können im Popup-Menü „Layout" angeben, ob die Ansicht horizontal oder vertikal geteilt werden soll. Zudem können Sie die relativen Proportionen der Vorher/Nachher-Ansicht bearbeiten.

5 (Optional, nur für die Dreiwege-Farbkorrektur) Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Menü „Farbtonbereich" die Option „Schatten", „Mitteltöne" oder „Lichter" aus, um die Anpassungen auf einen bestimmten Farbtonbereich zu beschränken. Bei Auswahl von „Master" werden die Anpassungen auf den gesamten Farbtonbereich des Bildes angewendet. Definieren Sie bei Bedarf mit den Steuerungen für die Farbtonbereichdefinition die verschiedenen Farbtonbereiche. Wählen Sie im Menü „Ausgabe" die Option „Farbtonbereich" aus, um im Programmmonitor eine Dreitonvorschau der Farbtonbereiche anzuzeigen.

- Klicken Sie auf das Dreieck, um die Steuerungen für die sekundäre Farbkorrektur einzublenden und die Anpassungen auf eine Farbe bzw. einen Farbbereich zu beschränken. Definieren Sie die Farbe bzw. den Farbbereich mit der Pipette, mit dem Regler oder durch Eingabe numerischer Werte. Weitere Informationen finden Sie unter „Definieren einer Farbe oder eines Farbbereichs zur Anpassung“ auf Seite 348.

6 Scrubben Sie den unterstrichenen Text oder geben Sie einen Wert unter 100 für die Sättigungssteuerung ein. Sie können auch auf das Dreieck klicken, um die Steuerung zu erweitern und den Regler zu ziehen.

Mischen der Farbkanäle in einem Clip

1 Klicken Sie im Effektfenster auf das Dreieck, um die Ablage „Videoeffekte“ zu erweitern, und klicken Sie dann auf das Dreieck, um die Ablage „Anpassen“ zu erweitern.

2 Ziehen Sie den Effekt „Kanalmixer“ auf den Clip in einem Schnittfenster.

Hinweis: *Wenn der Clip in einem Schnittfenster bereits ausgewählt ist, können Sie den Kanalmixereffekt in den Bereich „Videoeffekte“ des Effekteinstellungsfensters ziehen.*

3 Erhöhen oder reduzieren Sie die Auswirkungen eines Kanals auf den Ausgabekanal, indem Sie für einen Quellfarbkanal einen der folgenden Schritte ausführen:

- Scrubben Sie einen unterstrichenen Wert auf der linken oder rechten Seite.
- Klicken Sie auf einen unterstrichenen Wert, geben Sie einen Wert zwischen –200 % und +200 % im Wertfeld ein und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) oder die Return-Taste (Mac OS).
- Klicken Sie auf das Dreieck, um die Kanalmonitorsteuerungen einzublenden, und ziehen Sie den Regler nach links oder rechts.

4 (Optional) Ziehen Sie den Regler, scrubben Sie den unterstrichenen Text oder geben Sie einen Wert für den konstanten Wert des Kanals ein (Rot-Konst, Grün-Konst oder Blau-Konst). Durch diesen Wert wird dem Ausgabekanal ein Basisanteil eines Kanals hinzugefügt.

5 (Optional) Aktivieren Sie die Option „Monochrom“, um ein Bild zu erstellen, das ausschließlich Grauwerte enthält. Durch diese Option werden die Ergebnisse archiviert, indem die gleichen Einstellungen auf alle Ausgabekanäle angewendet werden.

Verwandte Themen

„Effekt Kanalmixer“ auf Seite 392

Isolieren einer Farbe mit Color Pass

Mit dem Color Pass-Effekt können Sie eine einzelne Farbe oder einen Farbbereich isolieren. Die Anpassung erfolgt anschließend in einem Dialogfeld, in dem das Clip-Beispiel und Ausgabebeispiel angezeigt werden. Sie können die Eigenschaften des Color Pass-Effekts auch im Effekteinstellungsfenster bearbeiten.

Verwenden Sie die Steuerungen der sekundären Farbkorrektur des Effekts „Farbkorrektur“, um eine einzelne Farbe oder einen Farbbereich in einem Clip zu korrigieren.

1 Ziehen Sie den Color Pass-Effekt auf einen Clip.

2 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Einrichtungssymbol für den Color Pass-Effekt.

3 Führen Sie im Dialogfeld „Color Pass einstellen“ einen der folgenden Schritte aus, um die beizubehaltende Farbe anzugeben:

- Positionieren Sie den Mauszeiger über dem Clip-Beispiel (dieser wird daraufhin als Pipette angezeigt) und klicken Sie auf die gewünschte Farbe.

- Klicken Sie auf das Farbfeld und geben Sie im Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ eine Farbe an. Klicken Sie dann auf „OK“, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu schließen.

Die ausgewählte Farbe wird im Ausgabebeispiel angezeigt.

4 Ziehen Sie für die Option „Ähnliche Farben“ den Regler oder geben Sie einen Wert ein, um den beizubehaltenden Farbbereich zu vergrößern oder zu verkleinern.

5 Um den Effekt umzukehren, sodass alle Farben außer der festgelegten Farbe beibehalten werden, wählen Sie die Option Umkehren.

Mit den Keyframe-Funktionen im Effekteinstellungsfenster können Sie diesen Effekt animieren.

Verwandte Themen

„Effekt Color Pass (nur Windows)“ auf Seite 418

„Definieren einer Farbe oder eines Farbbereichs zur Anpassung“ auf Seite 348

Anpassen von Kanten, Weichzeichnungen und Helligkeit mithilfe von Convolution-Vorgaben

Sie können die Details für die Effekte Weichzeichner, Relief, Scharfzeichner und andere Effekte steuern, indem Sie den Convolution Kernel-Effekt oder eine der darauf basierenden Convolution-Vorgaben anwenden. Der Convolution Kernel-Effekt und die darauf basierenden Vorgaben überlagern ein Pixelraster mit einem Zahlenraster. Sie können die Werte für die einzelnen Zellen des Rasters festlegen, indem Sie im Effekteinstellungsfenster die entsprechenden Schieberegler verwenden. Mithilfe von Keyframes können Sie diese Werte in Abhängigkeit der Zeit ändern. Zum Erzielen des gewünschten Effekts ist es häufig aber einfacher, eine der Convolution-Vorgaben anzuwenden und zu ändern, als den Convolution Kernel-Effekt selbst anzuwenden.

1 Klicken Sie im Effektfenster auf das Dreieck, um die Ablage „Videoeffekte“ zu erweitern, und klicken Sie dann auf das Dreieck, um die Ablage „Anpassen“ zu erweitern.

2 Ziehen Sie den Effekt „Convolution Kernel“ auf den Clip in einem Schnittfenster.

Wenn der Clip in einem Schnittfenster bereits ausgewählt ist, können Sie den Convolution Kernel-Effekt in den Bereich „Videoeffekte“ des Effekteinstellungsfensters ziehen.

3 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck neben „Convolution Kernel“, um den Effekt zu erweitern.

Jede Einstellung, die mit dem Buchstaben „M“ beginnt, steht für eine Zelle einer 3X3-Matrix. „M11“ steht z. B. für die Zelle an der Position Zeile 1, Spalte 1. „M22“ steht für die Zelle in der Mitte der Matrix.

4 Klicken Sie neben den Zelleneinstellungen auf eine Zahl.

5 Geben Sie einen Wert (zwischen –999 und +999) ein, mit dem Sie den Helligkeitswert dieses Pixels multiplizieren möchten.

6 Wiederholen Sie diesen Schritt für alle Pixel, die Sie in den Vorgang einbeziehen möchten. Sie müssen dabei nicht für alle Zelleneinstellungen Werte eingeben.

7 Klicken Sie auf die Zahl neben „Skalierung“ und geben Sie den Wert ein, durch den die Summe der Helligkeitswerte der Pixel geteilt werden soll, die in die Berechnung einbezogen werden.

8 Klicken Sie auf die Zahl neben „Verschiebung“, und geben Sie den Wert ein, der dem Ergebnis der Skalierungsberechnung hinzugefügt werden soll.

9 Klicken Sie auf „OK“.

Der Effekt wird nacheinander auf jeden Pixel des Clips angewendet.

Verwandte Themen

„Effekt Convolution Kernel“ auf Seite 381

Hinzufügen von Beleuchtungseffekten

Sie können bis zu fünf Lichter verwenden, um kreative Effekte erzielen. Mithilfe der Beleuchtungseffekte steuern Sie die Beleuchtungseigenschaften wie Lichttyp, Richtung, Intensität, Farbe, Beleuchtungsmittelpunkt und Lichtverteilung. Über die Bump Layer-Steuerung können Sie Strukturen und Muster aus anderem Filmmaterial verwenden, um spezielle Effekte wie 3D-Oberflächeneffekte zu erzeugen. Ein Video-Lernprogramm zum Verwenden von Beleuchtungseffekten und des 3D-Effekts finden Sie im Digital Media Net-Blog Erstellen von Titeln auf reflektierenden Oberflächen von Jeff Schell.

Hinweis: *Sie können alle Beleuchtungseffekteigenschaften außer Bump Layer mit Keyframes animieren.*

Sie können die Beleuchtungseffekteigenschaften direkt im Programmmonitor bearbeiten. Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster neben den Beleuchtungseffekten auf das Symbol „Transformieren“ , um die Anpassungsgriffe und den mittleren Kreis anzuzeigen.

Beleuchtungseffekte: Originalbild (links), Anwendung eines Spots auf das Bild (Mitte) und Anwendung eines Strahlers auf das Bild (rechts)

1 Erweitern Sie im Effektfenster zunächst die Ablage „Videoeffekte“ und dann die Ablage „Anpassen“. Ziehen Sie dann die Beleuchtungseffekte auf einen Clip in einem Schnittfenster.

Wenn der Clip in einem Schnittfenster bereits ausgewählt ist, können Sie die Beleuchtungseffekte direkt in den Bereich „Videoeffekte“ des Effekteinstellungsfensters ziehen.

2 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Beleuchtungseffekte zu erweitern.

3 Klicken Sie auf das Dreieck, um Licht 1 zu erweitern.

4 Wählen Sie einen Lichttyp aus dem Popup-Menü aus, um die Lichtquelle anzugeben:

Ohne Das Licht wird ausgeschaltet.

Diffuses Licht Das Licht befindet sich in weiter Entfernung, sodass der Beleuchtungswinkel gleich bleibt (z. B. Sonne).

Strahler Das Licht befindet sich direkt oberhalb des Bildes und wird in alle Richtungen ausgestrahlt (z. B. Glühbirne über einen Blatt Papier).

Spot Es wird ein elliptischer Lichtstrahl erzeugt.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um eine Farbe für das Licht anzugeben:

- Klicken Sie auf ein Farbfeld, wählen Sie im Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ eine Farbe aus und klicken Sie dann auf „OK“.
- Klicken Sie auf das Symbol „Pipette“ und dann auf eine beliebige Position des Computerbildschirms, um die Farbe auszuwählen.

6 (Optional) Klicken Sie auf das Symbol „Transformieren“, um die Griffe und den mittleren Kreis für das Licht im Programmmonitor einzublenden. Sie können Position, Skalierung und Drehung des Lichts direkt ändern, indem Sie die Griffe und den mittleren Kreis ziehen.

Hinweis: *Wenn Sie über mehr als ein Licht verfügen, werden im Programmmonitor Mittelkreise für jedes Licht angezeigt. Klicken Sie auf einen dieser mittleren Kreise, um die Griffe für das entsprechende Licht einzublenden.*

7 Legen Sie im Effekteinstellungsfenster mit den folgenden Steuerungen Eigenschaften für die jeweiligen Lichtquellen fest:

Mitte Das Licht wird mithilfe von X- und Y-Koordinaten für die Lichtmitte verschoben. Sie können ein Licht auch positionieren, indem Sie den Mittelkreis im Programmmonitor ziehen.

Hauptradius Hiermit passen Sie die Länge des Lichttyps „Strahler“ oder „Spot“ an. Sie können auch einen der Griffe im Programmmonitor ziehen.

Geplanter Radius Hiermit geben Sie an, wie weit die Quelle von diffusem Licht vom mittleren Kreis entfernt ist. Bei dem Wert 0 befindet sich das Licht im mittleren Kreis und leuchtet das gesamte Bild aus. Bei dem Wert 100 befindet sich die Lichtquelle weit vom mittleren Kreis entfernt, wodurch die auf das Bild auftreffende Lichtmenge reduziert wird. Sie können auch den Punkt der Lichtquelle im Programmmonitor ziehen, um die Entfernung zum Mittelkreis anzupassen.

Nebenradius Hiermit ändern Sie die Breite eines Spots. Wenn das Licht kreisförmig ist und Sie den Nebenradius vergrößern, wird der Hauptradius ebenfalls vergrößert. Sie können auch einen der Griffe im Programmmonitor ziehen, um diese Eigenschaft anzupassen.

Winkel Hiermit ändern Sie die Richtung von diffusem Licht oder Spots. Geben Sie für diese Steuerung einen Wert in Grad an. Sie können auch den Mauszeiger außerhalb eines Griffs im Programmmonitor positionieren, so dass ein gebogener Doppelpfeil angezeigt wird, und diesen dann zum Drehen des Lichts ziehen.

Intensität Hiermit steuern Sie die Helligkeit eines Lichts.

Fokus Hiermit passen Sie die Größe des hellsten Bereichs eines Spots an.

Wichtig: *Der Lichttyp bestimmt, welche Beleuchtungseffekteigenschaften verfügbar sind. Klicken Sie auf das Symbol „Transformieren“, um die Griffe und den mittleren Kreis für das Licht im Programmmonitor einzublenden.*

8 Legen Sie dann die Beleuchtungseffekteigenschaften mit den folgenden Steuerungen fest:

Farbe des Umgebungslichts Hiermit ändern Sie die Farbe des Umgebungslichts.

Intensität des Umgebungslichts Hiermit wird das Licht mit anderen Lichtquellen im Raum (z. B. Sonnenlicht oder Neonlicht) kombiniert und gestreut. Geben Sie als Wert 100 an, um nur die Lichtquelle zu verwenden, oder einen Wert von -100, um die Lichtquelle zu entfernen. Klicken Sie zum Ändern der Farbe des Umgebungslichts auf das Farbfeld, um ein Dialogfeld zur Farbauswahl einzublenden.

Oberflächenglanz Hiermit legen Sie fest, wie stark das Licht von der Oberfläche reflektiert wird, z. B. für Fotopapier. Geben Sie einen Wert zwischen -100 (keine Spiegelung) und 100 (starke Spiegelung) an.

Oberflächenmaterial Hiermit geben Sie an, ob das Licht oder das Objekt, auf das das Licht fällt, stärker spiegelt. Bei einem Wert von -100 wird die Farbe des Lichts gespiegelt und bei einem Wert von 100 die Farbe des Objekts.

Belichtung Hiermit erhöhen (positive Werte) oder verringern (negative Werte) Sie die Helligkeit des Lichts. Der Standardwert für die Helligkeit des Lichts ist 0.

9 (Optional) Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 7, um weitere Lichter hinzuzufügen (Licht 2 bis Licht 5).

10 (Optional) Wenn Sie einen als Bump Layer (Beleuchtungseffektstruktur) zu verwendenden Clip hinzugefügt haben, müssen Sie im Popup-Menü „Bump Layer“ die Spur mit dem Bump Layer-Clip auswählen. Passen Sie dann die Eigenschaften des Bump Layers mit den Steuerungen an.

Verwandte Themen

„Anwenden von Texturen für Beleuchtungseffekte“ auf Seite 356

„Anpassen von Position, Skalierung und Drehung“ auf Seite 313

Erstellen von Titeln auf reflektierenden Oberflächen

Anwenden von Texturen für Beleuchtungseffekte

Mit einem Bump Layer in den Beleuchtungseffekten können Sie die Struktur bzw. das Muster aus einem Clip verwenden, um die Spiegelung von Licht in einem Bild zu steuern. Verwenden Sie einen Clip mit Strukturen wie Papier oder Wasser, um einen 3D-ähnlichen Beleuchtungseffekt zu erzielen.

1. Fügen Sie den Clip, den Sie als Bump Layer (Struktur) verwenden möchten, einer separaten Spur der Sequenz hinzu.
2. Klicken Sie auf das Symbol „Spurausgabe aktivieren/deaktivieren“ , um die Spur mit dem Bump Layer-Clip auszublenden.
3. Fügen Sie die Beleuchtungseffekte einem Clip in der gleichen Sequenz hinzu.
4. Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Beleuchtungseffekte zu erweitern.
5. (Optional) Klicken Sie auf das Dreieck neben Licht 1, um die Eigenschaften des Lichts anzupassen.
6. Wählen Sie die Videospur mit dem Bump Layer aus dem Menü „Bump Layer“ aus.
7. Geben Sie im Menü „Bump Layer“ an, ob der Rot-, Grün-, Blau- oder Alphakanal des Bump Layer-Clips zum Erstellen der Beleuchtungseffektstruktur verwendet werden soll.
8. Aktivieren Sie die Option „Weiß entspricht voller Höhe“, um die weißen Anteile des Kanals von der Oberfläche abzuheben. Deaktivieren Sie diese Option, um die dunklen Anteile abzuheben.
9. Scrubben Sie den unterstrichenen Text, um einen Wert für Bump Height zwischen 0 (flach) und 100 (bergig) anzugeben.

Übersicht

Überblendungen

Mithilfe von Überblendungen können Sie einen sanften Übergang zwischen zwei Aufnahmen erzielen. Meist verwenden Benutzer für den Übergang zwischen Aufnahmen einen normalen Schnitt. In bestimmten Fällen ist es jedoch effektvoll, als Übergang eine Aufnahme auszublenden und parallel dazu die nächste Aufnahme einzublenden. Adobe Premiere Pro bietet zahlreiche Übergänge, die Sie auf Ihre Sequenz anwenden können. Beispiele für Überblendungsarten sind fließende Crossfades oder Stilisierungsfilter wie das Umblättern einer Seite oder die Drehung eines Windrads. Meist werden Überblendungen auf Schnittlinien zwischen einzelnen Aufnahmen angewendet, aber Sie können diesen Effekt auch am Anfang oder Ende eines Clips einsetzen.

Wenn Sie einen Clip in einem Schnittfenster neben einem anderen platzieren, führt dies standardmäßig zu einem *Schnitt*. Hierbei folgt auf den letzten Frame des Clips einfach der erste Frame des nächsten Clips. Wenn Sie einen Szenenwechsel betonen oder diesem einen speziellen Effekt hinzufügen möchten, können Sie verschiedene *Übergänge* verwenden. Hierzu gehören z. B. Wischen, Zoomen und Auflösen. Wenden Sie über das Effektfenster Übergänge auf die Zeitleiste an, und bearbeiten Sie diese mithilfe der Zeitleiste und dem Effekteinstellungsfenster.

In den meisten Fällen benötigen Sie keine Übergänge während wichtiger Aktionen in der Szene. Deshalb können Überblendungen am besten für Zusatzframes (Zeit vor und nach In- und Out-Point) außerhalb der für den Clip gesetzten In- und Out-Points angewendet werden.

Sie finden diese Funktion im Effektfenster unter „Videoüberblendungen“ und „Audioüberblendungen“. Adobe Premiere Pro enthält eine Vielzahl von möglichen Überblendungen, z. B. Blenden, Verläufe, Überschiebungen und Zoom-Effekte. Die Überblendungen sind je nach Typ in verschiedene Ablagen unterteilt. Ein Video und ein Lernhandbuch zum Erstellen von Überblendungen finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_transitions_de.

Sie können Effekte auch je nach Ihren Anforderungen in Ablagen gruppieren. (Siehe „Arbeiten mit Behältern“ auf Seite 120).

Verwandte Themen

„Arbeiten mit Audioüberblendungen“ auf Seite 249

„Informationen zu Effekten mit hoher Bit-Tiefe“ auf Seite 301

„Effekte aus anderen Produkten verwenden“ auf Seite 300

Erstellen einer geglätteten Überblendung in Adobe Premiere Pro

Anwenden von Überblendungen

Die Anwendung von Überblendungen umfasst die folgenden Schritte:

1. Hinzufügen der Überblendung

Sie können eine Überblendung hinzufügen, indem Sie das entsprechende Symbol aus dem Effektfenster in eine Schnittleiste ziehen oder indem Sie per Menü- oder Tastaturbefehl die Standardüberblendung auswählen.

Sie können einer Sequenz mehrere Clips gleichzeitig hinzufügen und dann automatisch eine Standardüberblendung anwenden. (Siehe „Automatisches Hinzufügen von Clips zu einer Sequenz“ auf Seite 186).

2. Ändern der Überblendungsoptionen

Klicken Sie in einem Schnittfenster auf die Überblendung, um ihre Eigenschaften im Effekteinstellungsfenster anzuzeigen. Sie können die Dauer, Ausrichtung und andere Eigenschaften ändern.

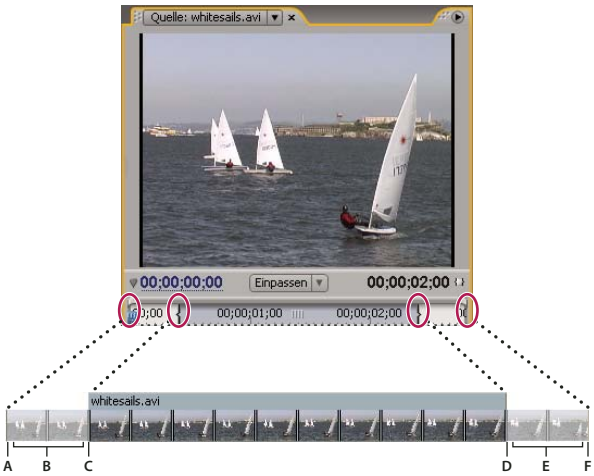
3. Anzeigen einer Vorschau

Geben Sie die Sequenz wieder oder ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeitposition durch die Überblendung, um den Effekt zu testen. Erfolgt die Wiedergabe nicht ruckfrei, drücken Sie die Eingabetaste (Windows) oder die Return-Taste (Mac OS), um die Sequenz zu rendern.

Clip-Griffpunkte und Überblendungen

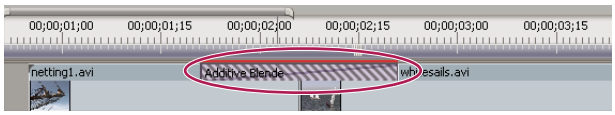
Überblendungen sollen normalerweise nicht während des wichtigsten Teils einer Szene auftreten. Deshalb können Überblendungen am besten für *Zusatzframes* (Zeit vor In- und nach Out-Point) außerhalb der für den Clip gesetzten In- und Out-Points angewendet werden.

Ein Zusatzframe zwischen der Medienstartzeit und dem In-Point eines Clips wird manchmal auch als *Anfangsmaterial* bezeichnet. Der Zusatzframe zwischen dem Out-Point und der Medienendezeit eines Clips wird manchmal auch als *Endmaterial* bezeichnet.



Clip mit Zusatzframes
***A.** Medienstart **B.** Griffpunkt **C.** In-Point **D.** Out-Point **E.** Griffpunkt **F.** Medienende*

In einigen Fällen enthält das Originalmaterial nicht genügend Frames für die Bereitstellung von Clip-Zusatzframes. Wenn Sie eine Überblendung anwenden und die Zusatzframedauer zu kurz für die Überblendungsdauer ist, wird eine Warnmeldung angezeigt. Diese Warnmeldung macht Sie darauf aufmerksam, dass Frames wiederholt werden, um die Überblendungsdauer zu erreichen. Fahren Sie dennoch fort, wird die Überblendung in einem Schnittfenster mit diagonalen Warnbalken versehen.



Überblendung mit wiederholten Frames

Um bei Überblendungen optimale Ergebnisse zu erzielen, wählen Sie ein Originalmaterial aus, das über ausreichend Zusatzframes über die tatsächliche Clipdauer hinaus (vor dem In- und nach dem Out-Point) verfügt.

Verwandte Themen

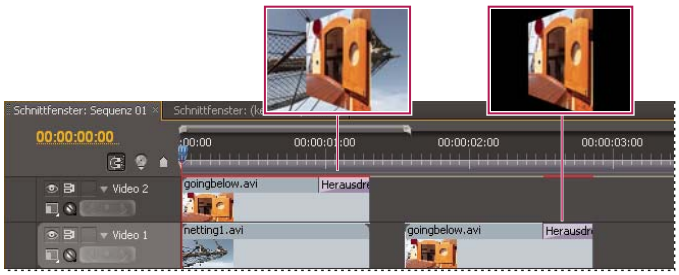
„Über das Anwenden von Überblendungen“ auf Seite 359

Einseitige und doppelseitige Überblendungen

Überblendungen sind in der Regel *doppelseitig*. Sie kombinieren das letzte Video- bzw. Audiomaterial des Clips vor dem Schnitt mit dem ersten Material des Clips, das unmittelbar auf den Schnitt folgt. Sie können eine Überblendung jedoch auch nur auf den Anfang oder das Ende eines einzelnen Clips anwenden. Eine Überblendung, die auf einen einzelnen Clip angewendet wird, wird als *einseitig* bezeichnet. Der Clip kann sich direkt neben einem anderen Clip oder allein auf einer Spur befinden. Sie können nur dann doppelseitige Überblendungen anwenden, wenn am Ende des Clips vor dem Schnitt und am Anfang des Clips nach dem Schnitt Griffpunkte vorhanden sind. Weitere Informationen finden Sie unter „Über das Anwenden von Überblendungen“ auf Seite 359.

Wenn Sie einseitige Überblendungen verwenden, können Sie Überblendungen in Clips besser steuern. Sie können z. B. den Effekt erzielen, dass ein Clip mit „Würfel (Drehen)“ endet und der nächste Clip mithilfe von „Auflösen“ eingeblendet wird.

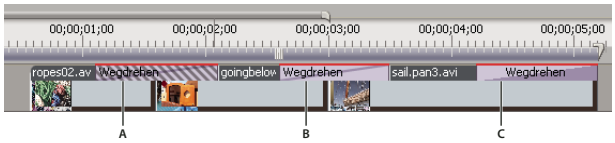
Bei einseitigen Überblendungen ist das Ausgangsbild der Einblendung bzw. das Zielbild der Ausblendung transparent und nicht schwarz. Das gesamte Material, das sich in einem Schnittfenster unterhalb der Überblendung befindet, wird im transparenten Bereich der Überblendung angezeigt (also in dem Bereich des Effekts, der bei einer doppelseitigen Überblendung von den Frames des angrenzenden Clips ausgefüllt würde). Wenn sich der Clip auf der Spur „Video 1" befindet oder keine angrenzenden Clips hat, werden die transparenten Bereiche schwarz angezeigt. Wenn sich der Clip auf der Spur über einem anderem Clip befindet, wird der untere Clip durch die Überblendung sichtbar. Dies ist dann der gleiche Effekt wie bei einer doppelseitigen Überblendung.



Einseitige Überblendung mit angrenzenden Clips (links) im Gegensatz zur einseitigen Überblendung ohne angrenzende Clips (rechts)

Wenn Sie zwischen Clips zu Schwarz ausblenden möchten, können Sie den Effekt „Übergang zu Schwarz" verwenden. „Übergang zu Schwarz" blendet keine weiteren Clips ein. Es wird immer zu Schwarz ausgeblendet.

Doppelseitige Überblendungen werden in einem Schnittfenster und im Effekteinstellungsfenster mit einer dunklen diagonalen Linie angezeigt. Einseitige Überblendungen werden dagegen diagonal unterteilt dargestellt, wobei die eine Hälfte dunkel und die andere hell ist.



Überblendungstypen
***A.** Doppelseitige Überblendung mit wiederholten Frames **B.** Doppelseitige Überblendung **C.** Einseitige Überblendung*

***Hinweis:** Wenn für eine doppelseitige Überblendung Frames wiederholt werden müssen (und keine zugeschnittenen Frames verwendet werden), weist das Überblendungssymbol zusätzliche diagonale Linien auf. Die Linien umfassen den Bereich, in dem wiederholte Frames verwendet wurden. (Siehe „Clip-Griffpunkte und Überblendungen" auf Seite 357.)*

Anwenden von Überblendungen

Über das Anwenden von Überblendungen

Um eine Überblendung zwischen zwei (an der Schnittlinie zentrierten) Clips einfügen zu können, müssen sich die Clips auf derselben Spur befinden und es darf kein Zwischenraum zwischen ihnen vorhanden sein. Sie können die Ausrichtung interaktiv einstellen, während Sie die Überblendung auf ein Schnittfenster ziehen. Die möglichen Ausrichtungsoptionen beim Platzieren zwischen den Clips sind davon abhängig, ob die Clips über zugeschnittene Frames verfügen. Der Mauszeiger ändert sich und zeigt die Ausrichtungsoptionen an, wenn Sie ihn über den Schnitt bewegen:

- Wenn beide Clips zugeschnittene Frames am Schnittpunkt enthalten, können Sie die Überblendung auf dem Schnitt zentrieren oder auf einer der Seiten des Schnitts ausrichten, sodass sie am Schnitt beginnt oder endet.

- Wenn keiner der Clips zugeschnittene Frames enthält, wird die Überblendung automatisch auf dem Schnitt zentriert und Frames werden vom ersten, vom zweiten oder von beiden Clips wiederholt, um die Überblendungszeit bei Bedarf auszufüllen. Für Überblendungen mit Framewiederholungen werden diagonale Balken angezeigt.
- Wenn nur der erste Clip zugeschnittene Frames enthält, wird die Überblendung automatisch am In-Point des nächsten Clips ausgerichtet. Die Überblendung verwendet die zugeschnittenen Frames des ersten Clips für den Überblendeffekt und wiederholt nicht die Frames des zweiten Clips.
- Wenn nur der zweite Clip zugeschnittene Frames enthält, wird die Überblendung am Out-Point des ersten Clips ausgerichtet. Die Überblendung verwendet die zugeschnittenen Frames des zweiten Clips für den Überblendeffekt und wiederholt nicht die Frames des ersten Clips.

  Die Standarddauer einer Überblendung beträgt 1 Sekunde für Video und Audio. Wenn eine Überblendung zugeschnittene Frames enthält, diese aber nicht ausreichen, um die Überblendungsdauer auszufüllen, passt Adobe Premiere Pro die Dauer an die Frames an. Sie können die Dauer und Ausrichtung einer Überblendung nach der Platzierung ändern.

Anwenden eines Übergangs zwischen zwei Clips

1 Suchen Sie im Effektfenster nach der Überblendung, die Sie anwenden möchten. Erweitern Sie dazu die Ablage „Videoüberblendungen“ und dann die Ablage mit der gewünschten Überblendung.

2 Platzieren Sie eine Überblendung zwischen zwei Clips, indem Sie die Überblendung auf die Schnittlinie zwischen den Clips ziehen und die Maustaste loslassen, wenn das Symbol zum Zentrieren an der Schnittlinie angezeigt wird.

Hinweis: *Während Sie in einem Schnittfenster über den Anfang oder das Ende von Clips ziehen, wird der von der Überblendung betroffene Bereich konturiert angezeigt.*

3 Erscheint ein Dialogfeld mit Überblendungseinstellungen, wählen Sie die gewünschten Optionen aus und klicken Sie auf „OK“.

Um sich die Überblendung in der Vorschau anzusehen, geben Sie die Sequenz wieder oder ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit durch die Überblendung.

Anwenden einer einseitigen Überblendung

1 Suchen Sie im Effektfenster nach der Überblendung, die Sie anwenden möchten. Erweitern Sie dazu die Ablage „Videoüberblendungen“ und dann die Ablage mit der gewünschten Überblendung.

2 Wenn Sie einen Übergang auf einem einzigen Schnitt platzieren möchten, ziehen Sie den Übergang bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) in ein Schnittfenster. Lassen Sie die Maustaste los, wenn entweder das Symbol „Am Schnitt beenden“ oder das Symbol „Anfang bei Schnitt“ angezeigt wird.

Symbol „Am Schnitt beenden“ Richtet das Ende der Überblendung am Ende des ersten Clips aus.

Symbol „Anfang bei Schnitt“ Richtet den Anfang der Überblendung am Anfang des zweiten Clips aus.

Hinweis: *Während Sie in einem Schnittfenster über den Anfang oder das Ende von Clips ziehen, wird der von der Überblendung betroffene Bereich konturiert angezeigt.*

Sie können eine Überblendung per Ziehen und Ablegen am Ende eines Clips einzufügen, der nicht an einen anderen Clip angrenzt. Halten Sie beim Ziehen nicht die Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) gedrückt. Die Überblendung ist in diesem Fall automatisch einseitig.

Um sich die Überblendung in der Vorschau anzusehen, geben Sie die Sequenz wieder oder ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit durch die Überblendung.

Spezifizieren und Anwenden von Standardüberblendungen

Sie können eine Videoüberblendung und eine Audioüberblendung als Standardüberblendungen festlegen und so schnell auf Clips in einer Sequenz anwenden. Eine rote Umrandung markiert die Standardüberblendungssymbole im Effektfenster. Die Standardüberblendungen sind zunächst „Weiche Blende“ für Videoaufnahmen und „Konstante Leistung“ für Audioaufnahmen.

Wenn Sie eine andere Überblendung häufiger verwenden, können Sie diese als Standard festlegen. Eine Änderung der Standardüberblendung wirkt sich auf alle Projekte aus. Diese Änderung beeinflusst jedoch keine Überblendungen, die bereits auf Sequenzen angewendet wurden.

Wenn Sie die Standardüberblendung auf die meisten oder alle Clips in einer Sequenz anwenden wollen, ziehen Sie die Option „Automatisch in Sequenz umwandeln“ in Betracht. Hierdurch werden die standardmäßigen Video- und Audioüberblendungen zwischen allen hinzugefügten Clips platziert. Siehe „Automatisches Hinzufügen von Clips zu einer Sequenz“ auf Seite 186.

Definieren einer Standardüberblendung

1 Wählen Sie „Fenster“ > „Effekte“ und erweitern Sie die Ablage mit den Video- bzw. Audioüberblendungen.

2 Wählen Sie die Überblendung aus, die Sie zur Standardüberblendung machen möchten.

3 Klicken Sie auf die Menüschaltfläche, um das Effektfenster zu öffnen.

4 Wählen Sie im Effektfenster die Option „Auswahl als Standardüberblendung einstellen“.

Einstellen der Dauer der Standardüberblendung

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Mac OS).
- Klicken Sie auf den Menübefehl für das Effektfenster. Wählen Sie „Dauer der Standardüberblendung“.

2 Ändern Sie den Wert für „Standarddauer der Videoüberblendung“ bzw. „Standarddauer der Audioüberblendung“ und klicken Sie dann auf „OK“.

Hinzufügen der Standardüberblendung zwischen zwei Clips

Sie können die Standardüberblendung auf nebeneinander liegenden Clips in einer oder mehreren Spuren anwenden.

1 Klicken Sie auf einen oder mehrere Spurheader, um die Zielspuren auszuwählen, zu denen die Überblendung hinzugefügt werden soll.

2 Setzen Sie die Marke für die aktuelle Zeit an den Schnittpunkt der aneinander grenzenden Clips. Um zu einem Schnittpunkt zu navigieren, können Sie im Programmmonitor auf die Schaltflächen für den nächsten oder den vorherigen Schnittpunkt klicken.

3 Wählen Sie je nach Zielspur die Option „Sequenz“ > „Videoüberblendung anwenden“ oder „Sequenz“ > „Audioüberblendung anwenden“.

***Hinweis:** Sie können die standardmäßige Videoüberblendung zwischen Clips in einer Videospur hinzufügen, indem Sie die Tastenkombination Strg+D (Windows) oder Befehlstaste+D (Mac OS) drücken. Sie können die standardmäßige Audioüberblendung zwischen Clips in einer Audiospur hinzufügen, indem Sie die Tastenkombination Strg+Umschalt+D (Windows) oder Befehlstaste+Umschalt+D (Mac OS) drücken.*

Anwenden von Standardüberblendungen zwischen ausgewählten Clips

Sie können die standardmäßigen Video- und Audioüberblendungen für jede Auswahl von zwei oder mehr Clips verwenden. Die Standardüberblendungen werden auf jeden Schnittpunkt, an dem zwei ausgewählte Clips aneinander angrenzen, angewendet. Die Platzierung hängt nicht von der Position der Marke für die aktuelle Zeit ab oder davon, ob Clips auf Zielspuren liegen. Wenn ein ausgewählter Clip an einen nicht ausgewählten Clip oder an keinen anderen Clip angrenzt, werden die Standardüberblendungen nicht angewendet.

1 Markieren Sie im Schnittfenster einen oder mehrere Clips. Markieren Sie Clips mit Umschalt-Klicken oder durch Ziehen eines Rahmens um die Clips.

2 Wählen Sie „Sequenz“ > „Standardüberblendungen auf Auswahl anwenden“.

Kopieren und Einfügen von Überblendungen

Sie können beliebige Überblendungen einer Sequenz kopieren und an einer anderen Schnittlinie einer Spur desselben Typs einfügen: Videoüberblendungen in Videospuren und Audioüberblendungen in Audiospuren.

1 Wählen Sie eine Überblendung in einer Sequenz aus.

2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.

3 Setzen Sie die Marke für die aktuelle Zeit an die Schnittstelle, an der die Überblendung eingefügt werden sollen.

4 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.

- Wenn Sie eine doppelseitige Überblendung an einer doppelseitigen Position einfügen, bleibt die Überblendung doppelseitig.
- Wenn Sie eine doppelseitige Überblendung an einer einseitigen Position einfügen, wird die Überblendung einseitig.
- Wenn Sie eine einseitige Überblendung an einer doppelseitigen Position einfügen, wird die Überblendung doppelseitig.

Ersetzen einer Überblendung

❖ Ziehen Sie die neue Video- bzw. Audioüberblendung vom Effektfenster auf die vorhandene Überblendung in der Sequenz.

Wenn Sie eine Überblendung ersetzen, bleiben die Ausrichtung und Dauer erhalten. Die Einstellungen für die alte Überblendung hingegen werden verworfen und durch die Standardeinstellungen der neuen Überblendung ersetzt.

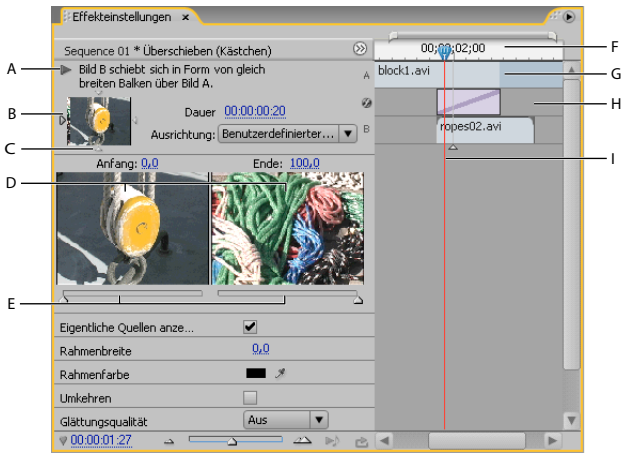
Verwandte Themen

„Ändern der Überblendungseinstellungen“ auf Seite 366

Feinabstimmen von Überblendungen

Anzeigen von Überblendungen im Effekteinstellungsfenster

Im Effekteinstellungsfenster können Sie die Einstellungen für eine Überblendung ändern, die Sie in eine Sequenz eingefügt haben. Die verfügbaren Einstellungen sind je nach Überblendung unterschiedlich. Im Effekteinstellungsfenster werden die angrenzenden Clips und die Überblendung im A/B-Roll-Format angezeigt.



Überblendung im Effekteinstellungsfenster
***A.** Schaltfläche „Überblendung abspielen“ **B.** Überblendungsvorschau **C.** Kantenauswahl **D.** Clipvorschau **E.** Anfang- und Endschieberegler **F.** Clip A (erster Clip) **G.** Überblendung **H.** Clip B (zweiter Clip) **I.** Marke für die aktuelle Zeit*

- Um die Überblendung im Effekteinstellungsfenster zu öffnen, klicken Sie in einem Schnittfenster auf die Überblendung.
- Um die Zeitleiste im Effekteinstellungsfenster ein- oder auszublenden, klicken Sie auf die Schaltfläche „Schnittfenster einblenden/ausblenden“ . Verbreitern Sie das Fenster bei Bedarf, um diese Schaltfläche anzuzeigen und zu aktivieren.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Überblendung abspielen“, um die Überblendung im Effekteinstellungsfenster wiederzugeben. Dies hat keine Auswirkung auf den Programmmonitor.
- Um Frames eines oder mehrerer Clips im Effekteinstellungsfenster anzuzeigen, wählen Sie „Eigentliche Quellen anzeigen“.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Überblendung abspielen“, um in der kleinen Vorschau einen bestimmten Frame der Überblendung anzuzeigen. Ziehen Sie dann die Marke für die aktuelle Zeit in der Zeitleiste des Effekteinstellungsfensters auf den gewünschten Frame.

***Hinweis:** Keyframes können nicht zusammen mit Überblendungen verwendet werden. Bei Überblendungen wird die Schnittfensteransicht im Effekteinstellungsfenster verwendet, um die Überblendungsdauer und -ausrichtung anzupassen.*

Verwandte Themen

„Ändern der Überblendungseinstellungen“ auf Seite 366

Anpassen der Überblendungsausrichtung

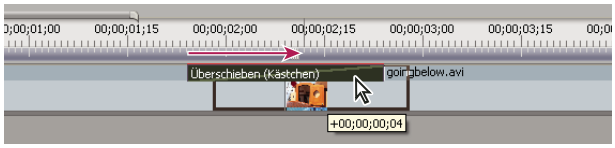
Sie können die Ausrichtung einer Überblendung, die sich zwischen zwei Clips befindet, in einem Schnittfenster oder im Effekteinstellungsfenster ändern. Eine Überblendung muss nicht zentriert oder exakt am Schnitt ausgerichtet sein. Sie können die Überblendung ziehen, um sie neu auf dem Schnitt anzuordnen.

***Hinweis:** Sie können eine doppelseitige Überblendung nicht in eine einseitige Überblendung ändern. Wenn Sie eine doppelseitige Überblendung am Anfang oder Ende eines Clips neu ausrichten, verwendet die Überblendung Zusatzframes des angrenzenden Clips.*

Ausrichten einer Überblendung in einem Schnittfenster

1 Vergrößern Sie die Ansicht des Schnittfensters, um die Überblendung deutlich anzuzeigen.

2 Ziehen Sie die Überblendung über den Schnittpunkt, um sie neu zu positionieren.



Ziehen der Überblendung in einem Schnittfenster, um sie neu zu positionieren

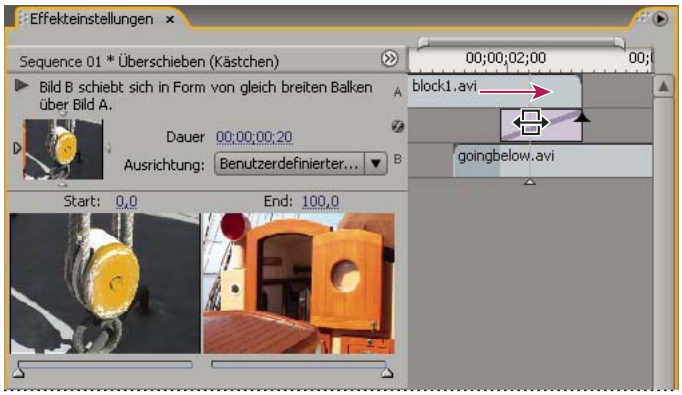
Ausrichten einer Überblendung im Effekteinstellungsfenster

1 Doppelklicken Sie in einem Schnittfenster auf die Überblendung, um das Effekteinstellungsfenster einzublenden.

2 Wenn die Zeitleiste des Effekteinstellungsfensters nicht sichtbar ist, klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf die Schaltfläche „Schnittfenster einblenden/ausblenden“ . Verbreitern Sie das Fenster bei Bedarf, um diese Schaltfläche anzuzeigen und zu aktivieren.

3 Positionieren Sie den Mauszeiger in der Zeitleiste des Effekteinstellungsfensters über der Überblendungsmitte, bis das Symbol „Überblendung für Überschieben“ angezeigt wird. Ziehen Sie die Überblendung dann auf die gewünschte Position. Vergrößern Sie die Schnittfensteransicht, wenn Sie die Positionsfestlegung genauer vornehmen möchten.

- Um die Überblendung auf der Schnittlinie zu zentrieren, doppelklicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf die Überblendung, und wählen Sie das Symbol für Am Schnitt zentrieren.
- Damit die gesamte Überblendung im Clip vor dem Schnittpunkt platziert werden kann, ziehen Sie die Überblendung mit der Maus nach links, um ihr Ende auf den Schnittpunkt auszurichten. Doppelklicken Sie alternativ im Effekteinstellungsfenster auf die Überblendung, und wählen Sie das Symbol für Am Schnitt zentrieren.
- Damit die gesamte Überblendung im Clip hinter dem Schnittpunkt platziert werden kann, ziehen Sie die Überblendung mit der Maus nach rechts, um ihren Anfang auf den Schnittpunkt auszurichten. Doppelklicken Sie alternativ im Effekteinstellungsfenster auf die Überblendung, und wählen Sie auf das Symbol für Am Schnitt starten.
- Ziehen Sie die Überblendung mit der Maus leicht nach links oder rechts, um verschieden große Teile der Überblendung in jeden Clip einzufügen. Vergrößern Sie die Schnittfensteransicht, wenn Sie die Positionsfestlegung genauer vornehmen möchten.



Ziehen der Überblendung in der Zeitleiste des Effekteinstellungsfensters

Sie können auch im Einblendmenü „Ausrichtung“ des Effekteinstellungsfensters eine Option wählen. Im Feld „Ausrichtung“ wird die Option „Benutzerdefinierter Anfang“ nur angezeigt, wenn Sie die Überblendung an eine benutzerdefinierte Position über dem Schnittpunkt ziehen.

Gemeinsames Verschieben eines Schnitts und einer Überblendung

Sie können die Position des Schnitts im Effekteinstellungsfenster anpassen. Durch das Verschieben einer Schnittlinie ändern sich die In- und Out-Points der Clips. Die Länge des Films ändert sich dabei nicht. Beim Verschieben des Schnitts wird auch die Überblendung verschoben.

***Hinweis:** Sie können den Schnitt nicht auf eine Position hinter dem Ende eines Clips verschieben. Wenn beide Clips keine zugeschnittenen Frames aufweisen, die hinter dem Schnitt enden, können Sie den Schnitt nicht neu positionieren.*

1 Doppelklicken Sie in einem Schnittfenster auf die Überblendung, um das Effekteinstellungsfenster einzublenden.

2 Wenn die Zeitleiste des Effekteinstellungsfensters nicht sichtbar ist, klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf die Schaltfläche „Schnittfenster einblenden/ausblenden“ . Verbreitern Sie das Fenster bei Bedarf, um diese Schaltfläche anzuzeigen und zu aktivieren.

3 Positionieren Sie den Mauszeiger auf der Zeitleiste des Effekteinstellungsfensters über der Überblendung, indem Sie ihn auf der vertikalen Linie platzieren, die den Schnitt markiert. Der Mauszeiger ändert sich vom Symbol „Überblendung für Überschieben“ in das Symbol zum Löschen und Schließen der Lücke .

4 Ziehen Sie den Schnitt wie gewünscht. (Sie können den Schnitt nicht auf eine Position hinter dem Ende eines Clips verschieben.)

Ändern der Überblendungsdauer

Sie können die Dauer einer Überblendung entweder in einem Schnittfenster oder im Effekteinstellungsfenster ändern. Die Standarddauer für Überblendungen beträgt zunächst 1 Sekunde.

Wenn die Überblendungsdauer verlängert werden soll, muss einer der beiden Clips über genügend zugeschnittene Frames für eine längere Überblendung verfügen. (Siehe „Clip-Griffpunkte und Überblendungen“ auf Seite 357.)

Ändern der Überblendungsdauer in einem Schnittfenster

❖ Positionieren Sie den Mauszeiger in einem Schnittfenster auf dem Ende der Überblendung, bis das Symbol „Clipanfang abschneiden“ oder „Clipende abschneiden“ angezeigt wird, und ziehen Sie mit der Maus.

Ändern der Überblendungsdauer im Effekteinstellungsfenster

1 Doppelklicken Sie in einem Schnittfenster auf die Überblendung, um das Effekteinstellungsfenster einzublenden.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Positionieren Sie den Mauszeiger in der Zeitleiste des Effekteinstellungsfensters auf der Überblendung, bis das Symbol „Clipanfang abschneiden“ oder „Clipende abschneiden“ angezeigt wird, und ziehen Sie mit der Maus. (Ist die Zeitleiste des Effekteinstellungsfensters nicht sichtbar, klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf die Schaltfläche „Schnittfenster einblenden/ausblenden“ . Verbreitern Sie das Fenster bei Bedarf, um diese Schaltfläche anzuzeigen und zu aktivieren.)
- Verändern Sie den Wert der Dauer durch Ziehen oder markieren Sie den Wert und geben Sie einen neuen Wert ein. Die Länge der Überblendung ändert sich je nach gerade gewählter Ausrichtungsoption:

„Am Schnitt zentrieren“ oder „Benutzerdefinierter Anfang“ Die Anfangs- und Endpunkte einer Überblendung bewegen sich gleichmäßig in entgegengesetzte Richtungen.

Anfang bei Schnitt Nur das Ende der Überblendung wird verschoben.

Am Schnitt beenden Nur der Anfang der Überblendung wird verschoben.

Einstellen der Standarddauer für Überblendungen

Wenn Sie die Standardeinstellung ändern, wirkt sich dies nicht auf Überblendungen aus, die Sie bereits platziert haben.

1. Wählen Sie im Menü „Bearbeiten“ die Optionen „Voreinstellungen“ > „Allgemein“.
2. Ändern Sie den Wert für Standarddauer der Videoüberblendung bzw. Standarddauer der Audioüberblendung und klicken Sie dann auf „OK“.

Neuplatzieren des Mittelpunkts einer Überblendung

Einige Überblendungen, wie z. B. „Irisblende (Rund)“, liegen um einen Mittelpunkt herum. Wenn eine Überblendung einen Mittelpunkt hat, der neu positioniert werden kann, können Sie im Vorschaubereich A des Effekteinstellungsfensters einen kleinen Kreis durch Ziehen bewegen.

1. Klicken Sie in einem Schnittfenster auf die Überblendung, um das Effekteinstellungsfenster einzublenden.
2. Verschieben Sie den kleinen Kreis im Vorschaubereich A des Effekteinstellungsfensters mit der Maus, um den Überblendungsmittelpunkt neu auszurichten. (Nicht alle Überblendungen haben einen anpassbaren Mittelpunkt.)

Standardmittelpunkt (links) und neu ausgerichteter Mittelpunkt (rechts)

Ändern der Überblendungseinstellungen

1. Klicken Sie in einem Schnittfenster auf eine Überblendung, um sie zu markieren.
2. Passen Sie im Effekteinstellungsfenster die Einstellungen an:

Kantenauswahl Ändert die Ausrichtung und Richtung von Überblendungen. Klicken Sie auf der Miniatur der Überblendung auf einen Kantenauswahlpfeil. Die Überblendung „Schiebetüren“ kann beispielsweise vertikal oder horizontal ausgerichtet werden. Eine Überblendung hat keine Kantenauswahl, wenn es für sie nur eine oder gar keine Ausrichtung gibt.

Anfang- und Endschieberegler Legt den Prozentwert in Relation zur fertigen Überblendung am Anfangs- und Endpunkt der Überblendung fest. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um Anfang- und Endschieberegler gemeinsam zu verschieben.

Eigentliche Quellen anzeigen Zeigt die Anfangs- und Endframes der Clips an.

Rahmenbreite Passt die Breite des optionalen Rahmens der Überblendung an. Standardmäßig wird eine Überblendung nicht umrahmt. Bei einigen Überblendungen steht kein Rahmen zur Verfügung.

Rahmenfarbe Legt die Farbe eines Überblendungsrahmens fest. Doppelklicken Sie auf die Farbauswahl oder verwenden Sie die Pipette, um eine Farbe auszuwählen.

Umkehren Spielt die Überblendung rückwärts ab. So kann zum Beispiel die Überblendung Uhr (Wischen) gegen den Uhrzeigersinn abgespielt werden.

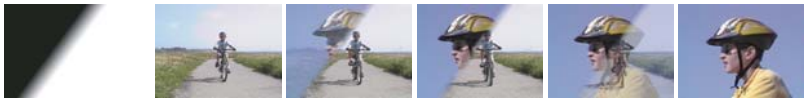
Glättungsqualität Stellt die Glätte der Überblendungskanten ein.

Benutzerdefiniert Ändert überblendungsspezifische Einstellungen. Die meisten Überblendungen weisen keine benutzerdefinierten Einstellungen auf.

Anpassen von Überblendungen

Anpassen der Überblendung „Farbverlauf“

Sie können eine Graustufendatei als Farbverlaufeffekt verwenden. Bei einem Farbverlauf füllt Bild B den schwarzen Bereich des Graustufenbilds und wird im Verlauf der Überblendung allmählich durch die einzelnen Graustufen hindurch sichtbar, bis der weiße Bereich durchsichtig wird.



Das Quellbild für die Blende (ganz links) und die sich daraus ergebende Überblendung

1. Erweitern Sie im Effektfenster die Ablage „Videoüberblendungen“ und die darin enthaltene Ablage „Wischen“.
2. Ziehen Sie die Überblendung „Farbverlauf“ aus der Ablage „Wischen“ auf den Schnittpunkt zwischen Clips in einem Schnittfenster.
3. Klicken Sie auf „Bild wählen“ und doppelklicken Sie auf die Datei, die Sie als Farbverlauf verwenden möchten. Das Bild wird daraufhin im Dialogfeld Farbverlauf einstellen angezeigt.
4. Legen Sie die Weichheit der Überblendungskanten fest, indem Sie den Schieberegler „Weiche Kanten“ verschieben. Je weiter Sie den Regler nach rechts verschieben, desto stärker wird Bild B durch Bild A hindurch sichtbar. Klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: *Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf „Benutzerdefiniert“, um das Farbverlaufsbild oder die Weichheit zu ändern.*

Um sich die Überblendung in der Vorschau anzusehen, ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit durch die Überblendung in einem Schnittfenster.

Verwandte Themen

„Farbverlauf Effekt“ auf Seite 440

Anpassen der Überblendung „Karten drehen“ (nur Windows)

1. Erweitern Sie im Effektfenster die Ablage „Videoüberblendungen“ und die darin enthaltene Ablage „GPU-Überblendungen“.
2. Ziehen Sie die Überblendung „Karten drehen“ aus der Ablage „GPU-Überblendungen“ auf den Schnittpunkt zwischen Clips in einem Schnittfenster.
3. Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf „Benutzerdefiniert“ und legen Sie die Einstellungen für die Überblendung fest:

Rows/Columns Legt die Anzahl von Zeilen und Spalten fest, die bei einer Drehung für die Unterteilung des Bildschirms in Rechtecke verwendet werden.

Flip Order Legt fest, wie die Rechtecke gedreht werden. Beispiele für Drehreihenfolgen sind Schachbrett- oder Spiralmuster.

Axis Legt fest, ob die Rechtecke vertikal oder horizontal gedreht werden.

Info über die Effektreferenz

Diese Referenz enthält eine Beschreibung der Audio- und Videoeffekte in Adobe Premiere Pro. Es werden jedoch nur die Effekteigenschaften und Werkzeuge definiert, die nicht selbsterklärend sind. Der Aufbau der Effektreferenz entspricht dem Aufbau des Effektfensters. Da der Effekt „Blendenflecke“ im Ordner „Generieren“ des Effektfensters angezeigt wird, wird die Beschreibung des Blendenflecks in der Hilfe von Adobe Premiere Pro unter der Überschrift „Effekte unter „Generieren““ angezeigt.

Die Effektreferenz enthält keine Beschreibungen der mit Aufnahmegeräten oder Plugins von Drittherstellern installierten Effekte. Beschreibungen hierzu finden Sie in der Dokumentation des Fremdanbieters.

Beschreibung der Effekte

Einige der enthaltenen Effekte ermöglichen eine Verarbeitung mit hoher Bit-Tiefe. Die Beschreibung dieser Effekte enthält daher einen Hinweis auf 32 Bit. (Siehe „Informationen zu Effekten mit hoher Bit-Tiefe“ auf Seite 301.) 32-Bit-Effekte unterstützen auch die 16-Bit- und 8-Bit-Verarbeitung. Bei allen Effekten ohne den Hinweis „32 Bit“ handelt es sich um 8-Bit-Effekte.

Einige der enthaltenen Effekte werden nur unter Windows unterstützt. Im Titel dieser Effekte wird daher der Hinweis „Nur Windows“ angezeigt.

Alle enthaltenen Audioeffekte basieren auf Steinberg Virtual Studio Technology (VST). Sie können mit Adobe Premiere Pro auch Audioeffekte von Fremdanbietern einsetzen, die auf VST basieren. (Siehe „Arbeiten mit VST-Effekten“ auf Seite 253.)

Galerie der Effekte

Die Beispiele veranschaulichen einige der Videoeffekte von Adobe Premiere Pro. Um einen nicht in dieser Galerie aufgeführten Effekt anzuzeigen, weisen sie ihn zu, und sehen sich das Ergebnis in der Vorschau im Programmmonitor an.

Originalbild | *Alphakanal abschrägen* | *Kanten abschrägen* | *Helligkeit & Kontrast*

Farbbalance | *Convolution Kernel* *Gaußscher Scharfzeichner* | *Convolution Kernel* *Konturen scharfzeichnen* | *Beschneiden und Skalieren*

Diffuses Weichzeichnen

Weiche Kanten

Relief

Extrahieren

Konturen finden

Gaußscher Weichzeichner

Originalbild

Horizontal spiegeln

Umkehren

Blendenflecke

Blitz

Spiegelbild

Mosaik

Störung

Füllwerkzeug

Tontrennung

Wiederholen

Solarisation

Wölben

Struktur

Originalbild

Einfärben

Strudel

Vertikal spiegeln

Audioeffekte

Audioeffekte in Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro enthält eine Vielzahl von VST-Audio-Plug-Ins (Virtual Studio Technology), mit denen sich die Eigenschaften von Audioclips verändern oder Sie die Eigenschaften von Audioclips ändern und optimieren können. Die meisten dieser Effekte sind für Mono-, Stereo- und 5.1-Clips verfügbar und können auf Clips oder Spuren angewendet werden, sofern nicht anders angegeben. Ist Adobe Soundbooth installiert, findet, erkennt und verwendet Adobe Premiere Pro automatisch auch die VST-Effekte aus diesem Programm.

Hinweis: *Jeder Audioeffekt umfasst eine Umgehungsoption (Bypass), die eine Aktivierung bzw. Deaktivierung des Effekts gemäß den Einstellungen in den von Ihnen gesetzten Keyframes ermöglicht.*

Effekt Balance

Der Balanceeffekt ermöglicht es, die relative Lautstärke des linken und rechten Kanals zu steuern. Positive Werte erhöhen den Anteil des rechten Kanals, negative Werte erhöhen den Anteil des linken Kanals. Nur für Stereoclips anwendbar. Dieser Effekt steht nur für Stereoclips zur Verfügung.

Bandpass Effekt

Der Bandpasseffekt entfernt Frequenzen, die außerhalb des festgelegten Bereichs oder Frequenzbands, liegen. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Mitte Gibt die Frequenz im Mittelpunkt des festgelegten Bereichs an.

Q Gibt die Breite des zu bewahrenden Frequenzbandes an. Niedrige Werte erstellen einen breiten Frequenzbereich, hohe Werte dagegen ein enges Frequenzband.

Bässe Effekt

Mit dem Effekt „Bässe“ können Sie niedrige Frequenzen (200 Hz und darunter) erhöhen oder absenken. Unter „Verstärken“ wird die Dezibelzahl angegeben, um die die niedrigen Frequenzen erhöht werden sollen. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Lautstärke/Kanal Effekt

Mit diesem Effekt können Sie die Lautstärke jedes Kanals in einem Stereo/5.1-Clip oder einer Stereo/5.1-Spur unabhängig steuern. Die Lautstärke jedes Kanals wird in Dezibel gemessen.

Effekt Chorus

Mit dem Effekt „Chorus“ werden unterschiedliche Stimmen oder Instrumente gleichzeitig simuliert, indem mehrere kurze Verzögerungen mit wenig Rückkopplung hinzugefügt werden. Das Ergebnis ist ein intensiver, reicher Klang. Mit dem Chorus-Effekt können Sie eine Stimmspur optimieren oder Audio in Mono den räumlichen Klang von Stereo verleihen. Außerdem lassen sich einige einzigartige Spezialeffekte erzielen.

Adobe Premiere Pro verwendet eine Methode der Direktsimulation, um den Choruseffekt zu erzielen, sodass jede Stimme (Ebene) durch eine Variation von Timing, Intonation und Vibrato geringfügig anders klingt. Die Feedback-Einstellung verbessert zudem die Detailgenauigkeit des Ergebnisses.

Um mit Mono-Dateien optimale Ergebnisse zu erzielen, konvertieren Sie sie vor dem Anwenden des Chorus-Effekts in Stereo.

Bypass Diese Option kann mit Keyframes versehen werden. Sie gibt an, ob der Chorus-Effekt angewendet oder übersprungen werden soll.

Angepasstes Setup Öffnet ein mixerähnliches Kontrollfeld, in dem die Eigenschaften über Regler gesteuert werden.

Individuelle Parameter Öffnet einen Satz von Parameter-Steuerungen für den Chorus-Effekt.

- **LfoType** Gibt den Wellentyp für den Niedrigfrequenzoszillator an: Sinus, Rechteck oder Dreieck.

- **Rate** Legt die Höchstrate für Amplitudenänderungen fest. Bei sehr niedrigen Werten wird die resultierende Stimme langsam leiser und lauter, wie bei einem Sänger, der Probleme mit der Atemtechnik hat. Bei sehr hohen Einstellungen ist das Ergebnis zitterig und unnatürlich.

Sehr hohe Werte produzieren interessante Spezialeffekte (wie in der Voreinstellung „Andere Dimension").

- **Tiefe** Bestimmt die maximale Amplitudenvariation. Sie können z. B. die Amplitude einer Chorusstimme so ändern, dass sie 5 dB lauter oder leiser als das Original ist. Eine extrem niedrige Einstellung (kleiner als 1 dB) macht die Tiefe möglicherweise unhörbar, sofern der Wert für die Modulationsrate nicht extrem hoch ist. Bei sehr hohen Werten scheint der Ton zu wabern, sich also zu nähern und zu entfernen. Natürliche Vibratos treten mit ca. 2 dB bis 5 dB auf. Diese Einstellung gibt nur das Maximum an, die Vibratolautstärke sinkt nicht immer so stark, wie diese Einstellung nahezulegen scheint. Diese Beschränkung ist gewollt, da der Klang natürlicher wird.

- **Mischen** Legt den Anteil des Trocken- und Effektsignals fest. Die Einstellung 100% entspricht einem Verhältnis von 1/a, während bei einer Einstellung von 0 das Effektsignal unnötig ist.

- **Feedback** Fügt einen Prozentsatz der verarbeiteten Stimmen wieder in die Effekteingabe ein. Mit „Rückkopplung" können Sie Echo oder Hall in eine Wellenform einfügen. Ein niedriger Rückkopplungswert (kleiner als 10 %) produziert einen volleren Klang, abhängig von den Verzögerungs- und Vibrato-Einstellungen. Höhere Einstellungen führen zu einer eher traditionellen Rückkopplung, d. h. ein lautes Klingeln. Dieses kann so laut werden, dass es zu einem Clipping des Signals kommt. Gelegentlich ist das Clipping ein erwünschter Effekt, z. B. in der Einstellung „Fliegende Untertassen", um das an- und abschwellende Geräusch von UFOs zu simulieren, die um den Kopf des Hörers kreisen.

- **Verzögerung** Gibt die maximal zulässige Verzögerung an. Eine wichtige Komponente des Effekts „Chorus" ist die Implementierung kurzer Verzögerungen (häufig im Bereich von 15 bis 35 Millisekunden), deren Dauer sich im Zeitverlauf ändert. Wenn der Wert sehr klein ist, laufen alle Stimmen im Original zusammen. Dabei kann ein unnatürlicher Flanger-Effekt auftreten. Ist der Wert zu hoch, kann ein Effekt auftreten, der dem Geräusch ähnelt, das bei einem Bandsalat auftritt.

DeClicker Effekt

Der DeClicker-Effekt wird verwendet, um unerwünschtes Knistern aus dem Audiosignal zu entfernen. Knistern entsteht oft durch schlechtes Aneinanderfügen von Filmbearbeitungen oder schlechte Digitalbearbeitungen des Tonmaterials. Der DeClicker ist oft hilfreich bei kleinen Knallgeräuschen, die durch Stoßen an das Mikrofon verursacht werden.

Im Effekteinstellungsfenster zeigt das benutzerdefinierte Setup für diesen Effekt die Eingabe- und Ausgabemonitore. Der erste zeigt das Eingabesignal mit dem erkannten Knistern. Der zweite zeigt das Ausgabesignal mit entferntem Knistern.

Schwellenwert Legt den Schwellenwert für die Erkennung fest und damit, wie viel des Signals betroffen ist. Diese Steuerung reicht von 0 bis 100%.

DePlop Legt den Umfang der Verringerung des niederfrequenten Knisterns fest. Dies hört sich manchmal mehr wie ein Klatschen als wie ein Knistern an. Diese Steuerung reicht von 0 bis 100%.

DeCrackler Effekt

Der DeCrackler-Effekt entfernt Knackgeräusche von Quellen wie 16-mm- und 35-mm-Filmsoundtracks und Schellack- oder Vinylaufnahmen. Der DeCrackler-Effekt vermindert außerdem Knackgeräusche, die durch Regentropfen auf Fenstern, schlechte Audiokabel, elektrische Geräte in der Nähe von Mikrofonkabeln und Ansteckmikrofone, die an Kleidung reiben, verursacht werden.

Im Effekteinstellungsfenster zeigt das benutzerdefinierte Setup für diesen Effekt den Monitor für erkannte Knackgeräusche und den Ausgabemonitor an. Der erste zeigt das Eingabesignal mit dem erkannten Knackgeräuschen. Der zweite zeigt das Ausgabesignal mit entfernten Knackgeräuschen.

Schwellenwert Legt das Erkennungsniveau für die Knackgeräusche fest. Diese Steuerung reicht von 0 bis 100%.

Reduzierung Legt den Umfang fest, in dem die Knackgeräusche entfernt werden. Diese Steuerung reicht von 0 bis 100%.

Effizienzmessgerät Dieses Messgerät zeigt die Effizienz des DeCrackler an. Der Schwellenwertregler sollte gezogen werden, um den maximalen Wert zu erreichen. Bitte achten Sie darauf, dass das Maximum auch erreicht wird, wenn der Schwellenwert sehr niedrig ist, dann aber das zugrunde liegende Audiosignal beschädigt wird.

Audition Bei Auswahl können Sie dank dieser Steuerung die Töne hören, die entfernt werden. Wenn der tatsächliche Inhalt des Tons im Hörmodus zu hören ist, ist dies ein starker Hinweis darauf, dass der Schwellenwert zu niedrig eingestellt ist. Wenn der Schwellenwert nicht geändert wird, wird das Audiosignal beschädigt.

DeEsser Effekt

Mit dem DeEsser-Effekt werden Zischgeräusche und andere Töne dieser Art mit hoher Frequenz entfernt. Diese Töne entstehen oftmals dann, wenn der Erzähler oder Sänger die Buchstaben „s“ und „t“ ausspricht. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Verstärkung Legt den Grad der Reduzierung fest, der auf Zischgeräusche angewendet wird. Die Anzeige zeigt den Grad der Reduzierung in Dezibel.

Männlich/Weiblich Gibt das Geschlecht des Erzählers oder Sängers an. Diese Option unterstützt den Effekt bei der Anpassung der Tonhöhe von Frauen und Männern.

DeHummer Effekt

Der DeHummer-Effekt entfernt unerwünschte Brummgeräusche im Bereich von 50 Hz/60 Hz aus der Audioaufnahme. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Reduzierung Legt die Höhe der Reduzierung fest, die auf Brummgeräusche angewendet wird. Hohe Werte können auch notwendige Audioinformationen im unteren Bereich entfernen.

Frequenz Legt die Frequenzmitte des Brummgeräuschs fest. Diese liegt in Europa und Japan in der Regel bei 50 Hz und bei 60 Hz in den USA und Kanada. Oft ist die Frequenz des Brummgeräuschs nicht statisch, sondern ändert sich um +/– 5 Hz. Klicken Sie zum Einstellen der jeweiligen Frequenz auf die Schaltflächen 50 Hz oder 60 Hz.

Filter Legt die Anzahl der Filter fest, die für das Entfernen von Brummgeräuschen angewendet werden. Brummgeräusche enthalten nicht nur die Basisfrequenzen 50 Hz bzw. 60 Hz, sondern auch Obertöne mit einem Vielfachen der Basisfrequenzen (100/110 Hz, 150/160 Hz usw.). Je höher der Wert, desto höher ist die CPU-Auslastung. Durch Anpassen dieses Wertes wird die Zahl der zu filternden Obertonfrequenzen festgelegt. Beispiel: Wenn Sie 60 Hz als Frequenzwert wählen und für den Filterwert 4# einstellen, filtert die Option „DeHummer“ die

Frequenz 60 Hz und drei Obertonfrequenzen (120 Hz, 240 Hz und 480 Hz), d. h. es werden insgesamt vier Frequenzen gefiltert – daher die Einstellung 4#. Je höher der Wert, desto mehr Verarbeitungsleistung ist erforderlich.

Verzögerung Effekt

Mit dem Verzögerungseffekt wird ein Echo der Töne eines Audioclips nach einer festgelegten Zeitspanne eingefügt. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Verzögerung Legt die Zeitspanne fest, nach der das Echo abgespielt wird. Der maximale Wert ist 2 Sekunden.

Feedback Gibt einen Prozentsatz des verzögerten Signals an, der während der Verzögerung wieder hinzugefügt wird, um mehrere abklingende Echos zu erstellen.

Mischen Steuert das Ausmaß des Echos.

DeNoiser Effekt

Mit dem DeNoiser-Effekt werden automatisch Bandstörungen erkannt und beseitigt. Verwenden Sie diesen Effekt, um Störungen aus analogen Aufzeichnungen, z. B. Magnetbandaufzeichnungen, zu entfernen. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Störpegel Gibt die Lautstärke (in Dezibel) des Störpegels beim Abspielen des Clips an.

Einfrieren Stoppt die Störpegelschätzung beim aktuellen Wert. Verwenden Sie dieses Steuerelement, um Störungen aufzufinden, die bei einem Clip von Zeit zu Zeit auftreten.

Reduzierung Gibt das Ausmaß der zu entfernenden Störungen innerhalb eines Bereichs von -20 bis 0 dB an.

Verschiebung Legt einen Verschiebungswert zwischen dem automatisch erkannten Störpegel und dem durch den Anwender definierten Wert fest. Dieser ist auf einen Bereich zwischen -10 und +10 dB beschränkt. Die Verschiebung ermöglicht eine zusätzliche Kontrolle, wenn die automatische Störungsbehebung nicht ausreicht.

Dynamics Effekt

Der Dynamics-Effekt liefert einen Satz von Steuerelementen, die kombiniert oder unabhängig voneinander zum Anpassen der Audiodaten verwendet werden können. Sie verwenden entweder die grafischen Steuerelemente in der Ansicht „Benutzerdefiniertes Setup“ oder passen die Werte in der Ansicht „Individuelle Parameter“ an. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Weitere Informationen zum Verwenden des Kompressors im Dynamics-Effekt finden Sie im Video-Lernprogramm Dynamics-Kompressor von Curt Wrigley.

AutoGate Schneidet ein Signal ab, wenn der Pegel unter die festgelegte Schwelle sinkt. Verwenden Sie dieses Steuerelement, um unerwünschte Hintergrundsignale aus Aufnahmen zu entfernen (z. B. Hintergrundsignale in einem Sprechertext). Legen Sie fest, dass das Gate geschlossen wird, sobald der Lautsprecher stoppt, um alle anderen Töne zu entfernen. Die Farben der LED-Anzeige geben den Modus des Gate an: offen (grün), Öffnungszeit oder Schließzeit (gelb) und geschlossen (rot). Verwenden Sie die folgenden Steuerelemente für „Gate“:

- **Schwellenwert** Gibt den Pegel (zwischen –60 und 0 dB) an, den das Eingangssignal überschreiten muss, um das Gate zu öffnen. Wenn der Signalpegel unter dieses Niveau fällt, wird das Gate geschlossen und das Eingangssignal stumm geschaltet.

- **Öffnungszeit** Gibt die Zeitspanne an, die das Gate zum Öffnen braucht, nachdem der Signalpegel den Schwellenwert überschritten hat.

- **Schließzeit** Gibt die Zeitspanne (zwischen 50 und 500 Millisekunden) an, die das Gate zum Schließen braucht, nachdem der Signalpegel unter den Schwellenwert gefallen ist.

• **Halten** Gibt die Zeitspanne (zwischen 0,1 und 1000 Millisekunden) an, die das Gate geöffnet bleibt, nachdem der Signalpegel unter den Schwellenwert gefallen ist.

Kompressor Gleicht den Dynamikbereich aus, um einen konsistenten Pegel während der Dauer des Clips zu erstellen, indem der Pegel leiser Töne erhöht und der Pegel lauter Töne gesenkt wird. Verwenden Sie die folgenden Steuerelemente für „Kompressor“:

• **Schwellenwert** Gibt den Pegel (zwischen –60 und 0 dB) an, den das Signal überschreiten muss, um eine Kompression zu starten. Pegel unterhalb dieses Schwellenwerts bleiben unberührt.

• **Verhältnis** Legt fest, welche Kompression (bis zu 8:1) angewendet wird. Wenn sich beispielsweise bei einem Verhältnis von 5:1 der Eingangspegel um 5 dB erhöht, erhöht sich das ausgegebene Signal um lediglich 1 dB.

• **Öffnungszeit** Gibt die Zeitspanne (zwischen 0,1 und 100 Millisekunden) an, die der Kompressor zum Reagieren auf ein Signal braucht, das den Schwellenwert überschreitet.

• **Schließzeit** Gibt die Zeitspanne (zwischen 10 und 500 Millisekunden) an, die benötigt wird, bis die Verstärkung wieder beim Originalpegel angelangt ist, wenn der Signalpegel unter den Schwellenwert gefallen ist.

• **Automatisch** Berechnet die Schließzeit auf der Basis des Eingangssignals.

• **MakeUp** Passt den Ausgangspegel des Kompressors (zwischen –6 und 0 dB) an, um den durch die Kompression verursachten Verstärkungsverlust zu berücksichtigen.

Expander Reduziert alle Signale unterhalb des angegebenen Schwellenwerts auf das festgelegte Verhältnis. Das Ergebnis ähnelt dem Effekt des Steuerelements „Gate“, ist jedoch feiner. Verwenden Sie die folgenden Steuerelemente für „Expander“:

• **Schwellenwert** Gibt einen Pegel an, unter den das Signal fallen muss, um den Expander zu aktivieren. Pegel oberhalb dieses Schwellenwerts bleiben unberührt.

• **Verhältnis** Legt die Rate fest, mit der die Signale expandiert werden (bis zu 5:1). Wenn das Verhältnis beispielsweise 5:1 ist, wird ein Sinken des Pegels von 1 dB um 5 dB expandiert. Dies hat eine sehr viel schnellere Absenkung des Signals zur Folge.

Begrenzer Reduziert die Übersteuerung in Audioclips, die Spitzen im Signal enthalten. Indem beispielsweise Spitzen ausgeschlossen werden, die in einer Audiodatei 0 dB überschreiten, muss der Gesamtpegel der Audiodaten nicht auf unter 0 dB reduziert werden, um eine Übersteuerung zu vermeiden. Verwenden Sie die folgenden Steuerelemente für Begrenzer:

• **Schwellenwert** Gibt den maximalen Signalpegel an, zwischen –12 und 0 dB. Alle Signale, die den Schwellenwert überschreiten, werden auf den Schwellenwertpegel gesenkt.

• **Schließzeit** Gibt die Zeitspanne (zwischen 10 und 500 Millisekunden) an, die die Verstärkung benötigt, um zum Normalpegel nach einem Clip zurückzukehren.

SoftClip Reduziert die Übersteuerung ähnlich wie beim Begrenzer, es wird jedoch keine feste Begrenzung verwendet. Dieses Steuerelement fügt eine Kante zu einigen Signalen hinzu, um sie innerhalb eines Gesamtmix besser zu definieren.

Verwandte Themen

Dynamics-Kompressor

EQ Effekt

Der EQ-Effekt wirkt wie ein parametrische Equalizer, d. h, er steuert Frequenz, Bandbreite und den Pegel unter Verwendung mehrerer Bänder. Der Effekt umfasst drei vollständige parametrische Mittelbänder, ein Hochband und ein Niedrigband. Das Niedrig- und das Hochband sind standardmäßig Kuhschwanzfilter. Die Verstärkung erfolgt konstant über die Frequenz. Über die Steuerung „Schwellenwertabgrenzung" wird beim Niedrigband und beim Hochband von Kuhschwanzfiltern auf Schwellenwertabgrenzungsfilter umgeschaltet. Die Verstärkung ist auf –12 db pro Oktave festgelegt und im Schwellenwertabgrenzungsmodus deaktiviert.

Sie verwenden entweder die grafischen Steuerelemente in der Ansicht „Benutzerdefiniertes Setup" oder passen die Werte in der Ansicht „Individuelle Parameter" an. In der Ansicht „Benutzerdefiniertes Setup" können Sie die Eigenschaften der Filterbänder im Frequenzfenster durch Ziehen der Bandgriffpunkte steuern. Jedes Band verfügt über ein Steuerelement für Frequenz und Verstärkung. Die Mittebänder verfügen über zwei zusätzliche Steuerelemente für das Anpassen des Q-Faktors. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Frequenz Gibt den Wert an, um den das Band erhöht oder abgesenkt werden soll (zwischen 20 und 20,000 Hz).

Verstärkung Gibt den Wert an, um den das Band erhöht oder abgesenkt werden soll (zwischen –20 und 20 dB)

Schwellenwertabgrenzung Ändert die Funktion des Filters vom Anheben bzw. Absenken des Frequenzbereichs (Kuhschwanzfilter) in die Schwellenwertabgrenzung.

Q Gibt die Breite jedes Filterbands an (zwischen 0,05 und 5,0 Oktaven).

Ausgabe Gibt den Verstärkungswert an, der für Erhöhungen oder Absenkungen der Frequenzbänder bei der Ausgabeverstärkung des EQ kompensiert werden soll.

Effekte Links ausfüllen, Rechts ausfüllen

Der Effekt „Links ausfüllen" dupliziert die Informationen des linken Kanals des Audioclips und platziert diese im rechten Kanal. Dabei werden die ursprünglichen Informationen des rechten Kanals des Clips gelöscht. Der Effekt „Rechts ausfüllen" kopiert die Informationen des rechten Kanals in den linken Kanal und löscht dabei die vorhandenen Daten des linken Kanals. Nur für Stereoaudioclips anwendbar.

Effekt Flanger

Flanger ist ein Audioeffekt, der sich aus dem Mischen einer variierenden, kurzen Verzögerung mit dem Originalsignal in annähernd gleichem Verhältnis ergibt. Dieser Effekt wurde ursprünglich erzielt, indem ein Audiosignal an zwei Spulentonbandgeräte gesendet wurde und dann die Spulen eines der Geräte physisch gebremst wurden. Der resultierende Sound ist phasenverschoben und zeitverzögert und kam vor allem für Psychedelic-Aufnahmen der sechziger und siebziger Jahre des vorigen Jahrhunderts zum Einsatz. Mit dem Effekt „Flanger" können Sie ein ähnliches Ergebnis erzielen, indem Sie ein Signal leicht phasenverschieben und zeitlich verzögern. Dies kann in bestimmten oder zufälligen Intervallen erfolgen.

LFO Type Gibt den Wellentyp für den Niedrigfrequenzoszillator an: Sinus, Rechteck oder Dreieck.

Rate Gibt die Geschwindigkeit des Niedrigfrequenzoszillators an.

Tiefe Gibt den Verstärkungsfaktor für die Wellenform der Modulation an, und steuert so die Effekttiefe.

Mischen Stellt die Mischung zwischen dem Originalsignal (Direktsignal) und dem Flanger-Signal (Effektsignal) ein. Sie benötigen einen Teil beider Signale, um die charakteristische Annullierung und Verstärkung zu erzielen, die für diesen Effekt typisch ist. Hat „Original" den Wert 100 %, entsteht kein Flanger-Effekt. Hat „Verzögert" den Wert 100%, ergibt sich ein an- und abschwellender Ton wie bei einem schlechten Kassettenrekorder.

Feedback Bestimmt den Prozentsatz, mit dem das Flanger-Signal wieder in den Flanger geschickt wird. Ohne Rückkopplung verwendet der Effekt nur das Originalsignal. Wenn Sie eine Rückkopplung definieren, verwendet der Effekt einen prozentualen Anteil des verarbeiteten Signals vor dem aktuellen Wiedergabepunkt.

Verzögerung Stellt den Punkt in Millisekunden ein, an dem der Flanger-Effekt nach dem Originalsignal einsetzt. Der Flanger-Effekt tritt im Zeitverlauf zyklisch zwischen der anfänglichen Verzögerungseinstellung und einer zweiten (abschließenden) Verzögerungseinstellung auf.

Hoch- und Tiefpassfilter

Mit dem Hochpasseffekt werden Frequenzen unterhalb der festgelegten Frequenz für die Schwellenwertabgrenzung entfernt. Mit dem Tiefpasseffekt werden Frequenzen oberhalb der festgelegten Frequenz für die Schwellenwertabgrenzung entfernt. Die Effekte „Hochpass“ und „Tiefpass“ sind für 5.1-, Stereo- und Monoclips verfügbar.

Umkehren (Audio) Effekt

Mit dem Umkehreffekt (Audio) wird die Phase aller Kanäle umgekehrt. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

MultibandCompressor Effekt

Der MultibandCompressor-Effekt ist ein Dreibandkompressor mit Steuerungen für jedes Band. Verwenden Sie diesen Effekt anstelle des Kompressors in Dynamics, wenn Sie einen Kompressor mit weicherem Ton benötigen.

Sie verwenden entweder die grafischen Steuerelemente in der Ansicht „Benutzerdefiniertes Setup“ oder passen die Werte in der Ansicht „Individuelle Parameter“ an. In der Ansicht „Benutzerdefiniertes Setup“ werden die drei Bänder (Niedrig, Mittel, Hoch) im Frequenzfenster angezeigt. Sie steuern die Verstärkung für jedes Band über Griffpunkt für die Makeup-Verstärkung und den Frequenzbereich. Die Griffpunkt des mittleren Bandes bestimmen die Übergangsfrequenz der Bänder. Ziehen Sie die Griffpunkte, um die entsprechende Frequenz anzupassen. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Solo Gibt nur das aktive Band wieder.

MakeUp Passt den Pegel an (in Dezibel).

Bandauswahl Wählt ein Band aus. Klicken Sie in der Grafiksteuerung auf ein Band, um es zu markieren.

Übernahmefrequenz Erhöht den Frequenzbereich für das ausgewählte Band.

Ausgabe Legt die Anpassung der Ausgabeverstärkung fest, die die durch die Kompression verursachte Absenkung oder Erhöhung der Verstärkung kompensieren soll. Dies unterstützt die Erhaltung der Mischung der einzelnen Verstärkungseinstellungen.

Verwenden Sie die folgenden Steuerelemente für jedes Band:

Schwellenwert 1-3 Gibt den Pegel (zwischen –60 und 0 dB) an, den das Eingangssignal überschreiten muss, um eine Kompression zu starten.

Verhältnis 1-3 Gibt das Kompressionsverhältnis an (bis zu 8:1).

Öffnungszeit 1-3 Gibt die Zeitspanne (zwischen 0,1 und 10 Millisekunden) an, die der Kompressor zum Reagieren auf ein Signal braucht, das den Schwellenwert überschreitet.

Schließzeit 1-3 Gibt die Zeitspanne an, die die Verstärkung benötigt, um zum Originalpegel zurückzukehren, wenn der Signalpegel unter den Schwellenwert gefallen ist.

Multitap-Verzögerung Effekt

Der Effekt „Multitap-Verzögerung“ fügt bis zu vier Echos des Originaltons zum Clip hinzu. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Verzögerung 1-4 Bestimmt das zeitliche Intervall zwischen dem Originalton und seinem Echo. Der maximale Wert ist 2 Sekunden.

Feedback 1-4 Gibt einen Prozentsatz des verzögerten Signals an, der während der Verzögerung wieder hinzugefügt wird, um mehrere abklingende Echos zu erstellen.

Tonwert 1-4 Steuert die Lautstärke des Echos.

Mischen Steuert das Ausmaß des verzögerten und des nicht verzögerten Echos.

Effekt Leitungsrauschen

Mit diesem Effekt werden Frequenzen entfernt, die sich nahe dem angegebenen Mittelpunkt befinden. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Mitte Legt die zu entfernende Frequenz fest. Wenn Sie Leitungsrauschen unterdrücken wollen, geben Sie einen Wert ein, der mit der Stromleitungsfrequenz des elektrischen Systems übereinstimmt, in dem der Clip aufgezeichnet wurde. In Deutschland und in den meisten anderen Ländern beträgt die Wechselstromfrequenz 50 Hz, in Nordamerika und Japan jedoch 60 Hz.

Q Legt den betroffenen Frequenzbereich fest. Ein niedriger Wert erstellt ein enges Band; ein hoher Wert erstellt ein breites Band.

Parametrischer EQ Effekt

Der Effekt „Parametrischer EQ“ erhöht Frequenzen um die angegebene Frequenzmitte herum bzw. senkt sie ab. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Mitte Gibt die Frequenz im Mittelpunkt des festgelegten Bereichs an.

Q Legt den betroffenen Frequenzbereich fest. Ein niedriger Wert erstellt ein enges Band; ein hoher Wert erstellt ein breites Band. Das Ausmaß, um das Frequenzen angepasst werden, wird über die Eigenschaft „Verstärken“ in Dezibel festgelegt. Der Parameter „Verstärken“ legt fest, um wie viel die angegebene Breite in Dezibel angepasst werden soll.

Verstärken Gibt den Wert an, um den der Frequenzbereich erhöht oder abgesenkt werden soll (zwischen –24 und +24 dB)

Phaser-Effekt

Der Phaser-Effekt nimmt einen Teil des ankommenden Signals, verschiebt die Phase um einen unterschiedlichen Grad und mischt sie zurück zum ursprünglichen Signal. Das Ergebnis ist eine teilweise Kürzung des Frequenzspektrums, was dem Phaser seinen charakteristischen Klang gibt, der als Kennzeichen der Motown-Funky-Gitarren wohlbekannt ist.

LFO (Low Frequency Oscillator) Typ Die Auswahl von Sine, Rect oder Tri legt die Wellenform des Niedrigfrequenzoszillators fest, der für die Modulierung der Phasenverschiebung verwendet wird.

Rate Legt die Geschwindigkeit des Niedrigfrequenzoszillators fest. Bereiche von 0 bis 10.

Tiefe Legt den Verstärkungsfaktor für die Wellenform der Modulation fest, und steuert so die Effekttiefe. Bereiche von 0 bis 100%.

Verzögerung Um eine Vielzahl möglicher Effekte zu erreichen, wird das phasenverschobene Signal gegenüber dem ursprünglichen Signal verzögert. Die Verzögerungseigenschaft legt die Zeit für die Verzögerung fest. Bereiche von 0,1 bis 4,0 ms.

Feedback Legt den Umfang des phasenverschobenen Signals fest, der in das Eingangssignal gemischt wird. Durch die Verwendung negativer Werte wird die Phase erneut im 180 Grad umgekehrt. Bereiche von -50 bis 50.

Mischen Legt den Anteil des Trocken- und Effektsignals fest. Die Einstellung 100% entspricht einem Verhältnis von 1/a, während bei einer Einstellung von 0 das Effektsignal unnötig ist. Bereiche von 0 bis 100%.

PitchShifter Effekt

Der PitchShifter-Effekt passt die Tonhöhe des Eingangssignals an. Sie verwenden diesen Effekt, um hohe Stimmen tiefer klingen zu lassen oder umgekehrt. Sie können jede Eigenschaft entweder über die grafischen Steuerelemente in der Ansicht „Benutzerdefiniertes Setup“ oder durch Ändern der Werte in der Ansicht „Individuelle Parameter“ anpassen. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Pitch Gibt die Tonhöhenänderung in Halbtonschritten an. Der anpassbare Bereich liegt zwischen -12 und +12 Halbtönen.

Feinabstimmung Bestimmt die Feinabstimmung zwischen dem Halbtonraster der Eigenschaft „Pitch“.

FormantPreserve Verhindert, dass die formgebenden Elemente im Audioclip verändert werden. Sie können beispielsweise diese Steuerung verwenden, um die Tonhöhe einer hohen Stimme zu erhöhen, ohne dass diese wie die Stimme einer Comicfigur wirkt.

Widerhall Effekt

Der Halleffekt lässt einen Audioclip stimmungsvoller und wärmer wirken, indem er den Ton wie in einem Raum abgespielt klingen lässt. Sie verwenden entweder die grafischen Steuerelemente in der Ansicht „Benutzerdefiniertes Setup“ oder passen die Werte in der Ansicht „Individuelle Parameter“ an. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

PreDelay Legt die Zeitspanne zwischen dem Signal und dem Widerhall fest. Diese Einstellung entspricht der Entfernung, die ein Ton bis zur reflektierenden Wand und zurück für einen Hörer in einer echten Umgebung zurücklegt.

Absorption Gibt den Prozentsatz an, zu dem der Ton absorbiert wird.

Größe Gibt die Größe des Raums als Prozentwert an.

Dichte Gibt die Dichte des Widerhall-Nachklangs an. Der Wert „Größe“ bestimmt den Bereich, den Sie für „Dichte“ einstellen können.

NF dämpfen Legt das Ausmaß der Dämpfung niedriger Frequenzen (in Dezibel) fest. Durch das Dämpfen niedriger Frequenzen wird verhindert, dass der Widerhall poltert oder verschwommen klingt.

HF dämpfen Legt das Ausmaß der Dämpfung hoher Frequenzen (in Dezibel) fest. Niedrige Werte lassen den Widerhall weicher klingen.

Mischen Steuert das Ausmaß des Widerhalls.

Effekt „Spektralstörgeräuschminderung"

Der Algorithmus für Spectral Noise Reduction verwendet drei Filter für Leitungsrauschen, um Störungen aus Audiosignalen zu entfernen. Sie können so Geräusche aus Originalfootage löschen, z. B. Summ- oder Flüstertöne.

Freq (1-3) Gibt die mittlere Frequenz für jeden Leitungsrausch-Filter an.

Rauschminderung (1-3) Gibt die Eingangsverstärkung an, bei der die Farbe Rot im Messinstrument für eine bestimmte Spur angezeigt wird.

Filter (1-3) Aktiviert den entsprechenden Filter.

MaxLevel Gibt die Verstärkungsabnahme für jeden Leitungsrausch-Filter an, und steuert damit die aus dem Signal entfernte Störungsmenge.

CursorMode Aktiviert die Anpassung der Filterfrequenz per Cursor.

Kanäle vertauschen Effekt

Mit dem Effekt „Kanäle vertauschen“ werden die Informationen des linken und des rechten Kanals vertauscht. Nur für Stereoclips anwendbar.

Höhen Effekt

Mit dem Höheneffekt können Sie höhere Frequenzen (4000 Hz und höher) erhöhen oder absenken. Unter „Verstärken“ wird das Ausmaß in Dezibel angegeben, um das die Frequenz erhöht oder gesenkt werden soll. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Lautstärke Effekt

Verwenden Sie den Lautstärkeeffekt anstelle des fixierten Lautstärkeeffekts, wenn Sie die Lautstärke vor anderen Standardeffekten rendern möchten. Der Lautstärkeeffekt erstellt eine Umhüllung für einen Clip, so dass Sie den Audiopegel ohne Übersteuerung erhöhen können. Eine Übersteuerung tritt auf, wenn das Signal den für Ihre Hardware akzeptablen Dynamikbereich überschreitet. Dies führt oft zu einem verzerrten Ton. Positive Werte bedeuten eine zunehmende Lautstärke, negative Werte eine abnehmende Lautstärke. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Audio-Crossfade-Überblendungen

Sie können Audio-Crossfade-Überblendungen verwenden, um Audio ein- und auszublenden sowie um einen Crossfade zwischen Clips durchzuführen. Weitere Informationen zum Verwenden von Audioüberblendungen finden Sie unter „Arbeiten mit Audioüberblendungen“ auf Seite 249.

Konstante Verstärkung, Überblendung

Beim Crossfade „Konstante Verstärkung“ werden Audiodaten bei Überblendungen zwischen Clips konstant ein- und ausgeblendet. Dies kann u. U. zu abrupten Klangänderungen führen.

Konstante Leistung, Überblendung

Beim Crossfade „Konstante Leistung“ wird eine gleichmäßige allmähliche Überblendung angewendet, die dem Übergang „Weiche Blende“ zwischen Videoclips ähnelt. Der Crossfade verringert die Audiodaten des ersten Clips zuerst langsam und bricht am Ende der Überblendung dann abrupt ab. Für den zweiten Clip werden die Audiodaten zuerst schnell verstärkt, zum Ende der Überblendung dann jedoch immer langsamer.

Exponentielle Überblendung

Bei der exponentiellen Überblendung wird der erste Clip über eine glatte logarithmische Kurve ausgeblendet, während der zweite Clip über eine glatte logarithmische Kurve eingeblendet wird. Wenn Sie eine Option aus dem Steuerungsmenü „Ausrichtung“ auswählen, können Sie die Position der Überblendung festlegen.

Verwandte Themen

„Arbeiten mit Audioüberblendungen“ auf Seite 249

„Einblenden oder Ausblenden von Clipaudiodaten“ auf Seite 250

Anpassen von Effekten

Die Effekte „Auto-Farbe“, „Auto-Kontrast“ und „Auto-Tonwertkorrektur“

Mit den Effekten „Auto-Farbe“, „Auto-Kontrast“ und „Auto-Tonwertkorrektur“ können globale Änderungen an einem Clip schnell vorgenommen werden. Der Effekt „Auto-Farbe“ passt den Kontrast und die Farbe an, indem Mitteltöne neutralisiert und weiße und schwarze Pixel beschnitten werden. Die Option Auto-Kontrast passt den Gesamtkontrast und die Gesamtfarbenmischung an, ohne dabei Gesamtfarbendarstellungen einzufügen oder zu entfernen. Die Option „Auto-Tonwertkorrektur“ korrigiert Glanzlichter und Schatten automatisch. Da mit der Option „Auto-Tonwertkorrektur“ jeder Farbkanal einzeln angepasst wird, können damit Farbendarstellungen entfernt oder eingefügt werden.

Jeder Effekt verfügt über eine oder mehrere der folgenden Eigenschaften:

Glättungszeit Der Bereich der benachbarten Frames in Sekunden, die analysiert werden, um festzustellen, inwieweit jeder Frame im Verhältnis zu seinen benachbarten Frames korrigiert werden muss. Wenn „Zeitliche Glättung“ auf 0 eingestellt ist, wird jeder Frame unabhängig von den umliegenden Frames analysiert. Mit der Option „Glättungszeit“ lassen sich im Zeitverlauf weichere Korrekturen vornehmen.

Szene suchen Bei Auswahl dieser Option werden Frames nach einem Szenenwechsel ignoriert, wenn der Effekt umliegende Frames für eine zeitliche Glättung analysiert.

An neutralen Mitten ausrichten (nur bei „Auto-Farbe“) Identifiziert eine durchschnittliche, fast neutrale Farbe in dem Frame und passt die Gammawerte so an, dass die Farbe neutral wird.

Schwarz beschneiden, Weiß beschneiden Gibt an, in welchem Umfang die Schatten und Glanzlichter auf die neuen Höchstwerte für Schatten- und Glanzlichtfarben in dem Bild beschnitten werden. Stellen Sie nicht zu hohe Übersteuerungswerte ein, da dies die Details in Schatten oder Glanzlichtern reduzieren könnte. Ein Wert zwischen 0,0% und 1% ist empfehlenswert. Standardmäßig werden Schatten- und Glanzlichtpixel um 0,1% beschnitten, d. h. bei der Identifizierung der hellsten und dunkelsten Pixel in dem Bild werden die ersten 0,1% an beiden Skalenenden ignoriert. Diese Pixel werden dann „Ausgabe: Tiefen“ und „Ausgabe: Lichter“ zugeordnet. Durch das Beschneiden wird sichergestellt, dass die Werte für „Eingangswert: Tiefen“ und „Eingangswert: Lichter“ nicht auf extremen, sondern auf repräsentativen Pixelwerten beruhen.

Mit Original mischen Legt die Transparenz des Effekts fest. Das Ergebnis des Effekts wird mit dem Originalbild gemischt und das Ergebnis des Effekts wird darüber gelegt. Je höher Sie diesen Wert einstellen, desto weniger wird der Clip von dem Effekt beeinflusst. Wenn Sie diesen Wert z. B. auf 100 % setzen, hat der Effekt keine sichtbaren Auswirkungen auf den Clip. Wenn Sie diesen Wert auf 0 % setzen, scheint das Originalbild nicht durch.

Effekt Convolution Kernel

Der Effekt „Convolution Kernel“ ändert die Helligkeitswerte jedes Pixels im Clip gemäß einer mathematischen Operation, die als *Convolution* bezeichnet wird. Ein Convolution Kernel-Effekt überlagert ein Pixelraster mit einem Zahlenraster, multipliziert den Wert jedes zugrunde liegenden Pixels mit der überlagerten Zahl und ersetzt den Wert des zentralen Pixels mit der Summe all dieser Multiplikationen. Dieser Vorgang wird für jedes Pixel im Bild durchgeführt.

Die Convolution Kernel-Einstellungen enthalten Steuerelemente für die Zellen in einem 3x3-Raster mit Pixel-Helligkeitsmultiplikatoren. Beschriftungen auf den Steuerelementen, die mit dem Buchstaben „M“ beginnen, geben ihre Position in der Matrix an. Das Steuerelement M11 beispielsweise wirkt sich auf die Zelle in der ersten Zeile/erste Spalte des Rasters aus. Das Steuerelement M32 gilt für die Zelle in der dritten Zeile/zweite Spalte. Das analysierte Pixel liegt in der Mitte des Rasters, an der Position M22. Verwenden Sie diesen Effekt zur Feinabstimmung der Eigenschaften verschiedener Relief-, Weichzeichner- und Scharfzeichnereffekte. Bei bestimmten Effekten ist es einfacher, eine der Convolution Kernel-Einstellungen anzuwenden und zu bearbeiten, als basierend auf dem Convolution Kernel-Effekt einen neuen Effekt zu erstellen.

M11	M12	M13
M21	M22	M23
M31	M32	M33

Convolution Kernel-Pixelraster, zeigt die Position der einzelnen Steuerelemente in der Matrix an.

Verwandte Themen

„Anpassen von Kanten, Weichzeichnungen und Helligkeit mithilfe von Convolution-Vorgaben“ auf Seite 353

Effekt Extrahieren

Mit dem Effekt „Extrahieren“ werden Farben aus einem Videoclip entfernt, so dass ein Graustufenbild entsteht. Pixel mit Luminanzwerten unter der schwarzen Tonwertspreizung oder über der weißen Tonwertspreizung werden schwarz dargestellt. Alles zwischen diesen beiden Extremen wird grau oder weiß angezeigt.

Hinweis: *Die Steuerelemente für diesen Effekt ähneln denjenigen für den Effekt „Extrahieren“ in Adobe After Effects, doch der Zweck und die Ergebnisse des Effekts sind unterschiedlich.*

Verwandte Themen

„Entfernen der Farbe in einem Clip“ auf Seite 351

Effekt Tonwertkorrektur

Mit diesem Effekt werden Helligkeit und Kontrast eines Clips geändert. Dieser Effekt vereint in sich die Funktionen der Effekte „Farbbalance“, „Gamma-Korrektur“, „Helligkeit und Kontrast“ und „Umkehren“. Dieser Effekt funktioniert ähnlich wie die Tonwertkorrektur in After Effects.

Das Dialogfeld „Tonwertkorrektur einstellen“ zeigt ein Histogramm des aktuellen Frames (nur Windows).

Verwandte Themen

„Anpassen der Luminanz mithilfe von Stufen“ auf Seite 343

Beleuchtungseffekte

Der Effekt „Beleuchtungseffekt“ wendet einen Beleuchtungseffekt mit bis zu fünf Lichtern auf einen Clip an, um kreative Beleuchtung zu ermöglichen. Mit Hilfe der Beleuchtungseffekte steuern Sie die Beleuchtungseigenschaften wie Lichttyp, Richtung, Intensität, Farbe, Beleuchtungsmittelpunkt und Lichtverteilung. Über die Bump Layer-Steuerung können Sie Strukturen und Muster aus anderem Filmmaterial verwenden, um spezielle Beleuchtungseffekte wie 3D-Oberflächeneffekte zu erzeugen.

Verwandte Themen

„Hinzufügen von Beleuchtungseffekten“ auf Seite 354

Effekt StabVerst

(32 Bit) Der Effekt „ProcAmp“ emuliert den Verarbeitungsverstärker standardmäßiger Videogeräte. Mit diesem Effekt werden Helligkeit, Kontrast, Farbton, Sättigung und der Prozentsatz der geteilten Ansicht eines Clipbilds angepasst.

Effekt Schatten/Glanzlicht

Mit diesem Effekt werden Bildobjekte mit Schatten aufgehellt und die Glanzlichter in einem Bild reduziert. Mit diesem Effekt werden keine ganzen Bilder aufgehellt oder abgedunkelt. Die Schatten und Glanzlichter werden auf der Basis der umgebenden Pixel unabhängig angepasst. Sie können auch den Gesamtkontrast eines Bildes anpassen. Die Standardeinstellungen sind für die Korrektur von Bildern mit Problemen bei der Hintergrundbeleuchtung vorgesehen.

Automatische Stärke Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Werte für „Schattenstärke“ und „Glanzlichtstärke“ ignoriert. Stattdessen werden automatisch ermittelte Werte verwendet, die Schatten aufhellen und Details wiederherstellen. Die Wahl dieser Option aktiviert außerdem die Einstellung „Zeitliche Glättung“.

Schattenstärke Der Betrag, um den Schatten in dem Bild aufgehellt werden. Diese Option ist nur aktiviert, wenn Sie die Option „Automatische Stärke“ deaktivieren.

Glanzlichtstärke Der Betrag, um den Glanzlichter in dem Bild abgedunkelt werden. Diese Option ist nur aktiviert, wenn Sie die Option „Automatische Stärke“ deaktivieren.

Glättungszeit Der Bereich der benachbarten Frames in Sekunden, die analysiert werden, um festzustellen, inwieweit jeder Frame im Verhältnis zu seinen benachbarten Frames korrigiert werden muss. Wenn „Zeitliche Glättung“ auf 0 eingestellt ist, wird jeder Frame unabhängig von den umliegenden Frames analysiert. Mit der Option „Glättungszeit“ lassen sich im Zeitverlauf weichere Korrekturen vornehmen.

Szene suchen Ist diese Option ausgewählt, werden Frames nach einem Szenenwechsel ignoriert, wenn die benachbarten Frames für die zeitliche Glättung analysiert werden.

Mit Original mischen Die Transparenz des Effekts. Das Ergebnis des Effekts wird mit dem Originalbild gemischt und das Ergebnis des Effekts wird darüber gelegt. Je höher Sie diesen Wert einstellen, desto weniger wird der Clip von dem Effekt beeinflusst. Wenn Sie diesen Wert z. B. auf 100 % setzen, hat der Effekt keine sichtbaren Auswirkungen auf den Clip. Wenn Sie diesen Wert auf 0 % setzen, scheint das Originalbild nicht durch.

Erweitern Sie die Kategorie „Weitere Optionen“, um die folgenden Optionen einzublenden:

Schatten-Tonbereich und Glanzlicht-Tonbereich Der Bereich anpassbarer Tonwerte bei Schatten und Glanzlicht. Bei niedrigeren Werten ist der anpassbare Bereich auf die dunkelsten und hellsten Bildbereiche beschränkt. Je höher der Wert, desto größer ist der anpassbare Bereich. Diese Optionen sind bei isolierten, anzupassenden Bildbereichen nützlich. Beispiel: Um einen dunklen Bereich aufzuhellen, ohne dabei die Mitteltöne zu korrigieren, stellen Sie einen niedrigen Schatten-Tonbereich beim Anpassen der Schattenstärke ein. Sie hellen damit nur die dunkelsten Bereiche

eines Bildes auf. Wenn Sie einen Wert eingeben, der für ein Bild zu hoch ist, können an starken dunklen oder hellen Kanten Halos entstehen. Die Standardeinstellungen des Effekts zielen auf die Vermeidung dieser unerwünschten Störungen ab. Diese können durch eine Reduzierung der Werte weiter vermindert werden.

Schatten-Radius und Glanzlicht-Radius Der Radius (in Pixeln) des Bereichs um einen Pixel, mit dem der Effekt bestimmt, ob sich ein Pixel im Schatten- oder Glanzlichtbereich befindet. Dieser Wert sollte in der Regel in etwa der Größe des betreffenden Motivs in dem Bild entsprechen.

Farbkorrektur Der Grad der Farbkorrektur, die der Effekt auf angepasste Schatten und Glanzlichter anwendet. Wenn Sie z. B. den Wert „Schattenstärke" erhöhen, werden Farben, die im Originalbild dunkel waren, stärker herausgestellt. Sie können die Intensität dieser Farben steigern. Je höher der Farbkorrekturwert, desto satter werden diese Farben. Je stärker Sie Schatten und Glanzlichter korrigieren, desto größer ist die verfügbare Farbkorrekturpalette.

Hinweis: *Wenn Sie die Farbe des gesamten Bilds ändern möchten, wenden Sie nach dem Effekt „Schatten/Glanzlicht" den Effekt „Farbton/Sättigung" an.*

Mittelton-Kontrast Die Kontraststärke, den der Effekt auf Mitteltöne anwendet. Höhere Werte verstärken den Kontrast nur bei den Mitteltönen und dunkeln gleichzeitig Schatten ab bzw. hellen Glanzlichter auf. Durch einen negativen Wert wird der Kontrast verringert.

Schwarz beschneiden, Weiß beschneiden Gibt an, in welchem Umfang die Schatten und Glanzlichter auf die neuen Höchstwerte für Schatten- und Glanzlichtfarben in dem Bild beschnitten werden. Stellen Sie nicht zu hohe Übersteuerungswerte ein, da dies die Details in Schatten oder Glanzlichtern reduzieren könnte. Ein Wert zwischen 0,0% und 1% ist empfehlenswert. Standardmäßig werden Schatten- und Glanzlichtpixel um 0,1% beschnitten, d. h. bei der Identifizierung der hellsten und dunkelsten Pixel in dem Bild werden die ersten 0,1% an beiden Skalenenden ignoriert. Diese werden dann „Ausgabe: Tiefen" und „Ausgabe: Lichter" zugeordnet. , so dass die Werte für die schwarze und weiße Tonwertspreizung nicht auf extremen, sondern auf repräsentativen Pixelwerten beruhen.

Die Effekte „Weich- und Scharfzeichnen"

Effekt „Anti-Alias"

Mit dem Glättungseffekt werden die Ränder von Bereichen mit stark kontrastierenden Farben aneinander angeglichen. Beim Angleichen der Farben entstehen abgestufte Farbtöne, wodurch die Übergänge zwischen dunklen und hellen Bereichen fließender werden.

Effekt Kamera weichzeichnen (Nur Windows)

Dieser Effekt simuliert ein Bild, das sich aus dem Brennweitenbereich der Kamera hinausbewegt und so den Clip weichzeichnet. Indem Sie z. B. Keyframes für die Weichzeichnung setzen, können Sie ein sich allmählich in den Fokus hineinbewegendes oder sich daraus entfernendes Objekt oder auch ein zufälliges Wackeln der Kamera simulieren. Ziehen Sie den Regler, um das Ausmaß der Weichzeichnung für den ausgewählten Keyframe festzulegen. Höhere Werte verstärken den Weichzeichnungseffekt.

Effekt Kanal-Weichzeichner

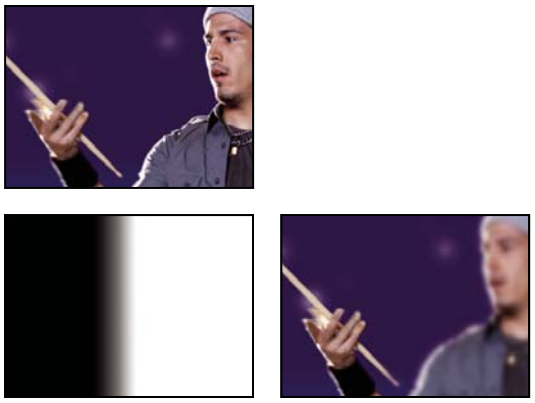
Mit diesem Effekt wird der Rot-, Grün-, Blau- oder Alphakanal eines Clips weichgezeichnet. Sie können festlegen, ob die Weichzeichnung horizontal, vertikal oder in beide Richtungen erfolgen soll.

Wählen Sie „Kantenpixel wiederholen“ aus, damit der Weichzeichnungsalgorithmus so arbeitet, als ob die Pixelwerte jenseits der Kante des Clips dieselben seien wie die der Kantenpixel. Durch diese Option bleiben die Kanten scharf, und es wird verhindert, dass sie dunkler und transparenter werden – das Ergebnis von Durchschnittsberechnungen mit vielen Nullen. Wenn Sie diese Option deaktivieren, arbeitet der Weichzeichnungsalgorithmus so, als ob alle Pixel jenseits der Kante des Clips Null seien.

Effekt Ebenenübergreifender Weichzeichner

Der Effekt „Ebenenübergreifender Weichzeichner“ zeichnet die Pixel in dem Effektclip auf der Basis der Luminanzwerte des Steuerungsclips, auch als *Weichzeichnungsebene* oder *Weichzeichnungszuordnung* bezeichnet. Helle Werte in der Weichzeichnungsebene sorgen standardmäßig für eine stärkere Weichzeichnung des Effektclips, während dunklere Werte zu einer geringeren Weichzeichnung führen. Wählen Sie für helle Werte „Umkehren“ aus, um eine geringere Weichzeichnung zu erzielen.

Mit diesem Effekt können Sie Flecken und Fingerabdrücke oder Änderungen der Sichtbarkeit durch atmosphärische Einflüsse, wie Rauch oder Hitze, simulieren. Besonders gut funktioniert dies bei animierten Weichzeichnerebenen.



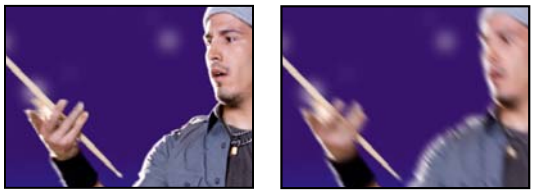
Original (links); Weichzeichnungsebene (Mitte); Ergebnis (rechts)

Maximum Legt fest, inwieweit die einzelnen Teile des betreffenden Clips weichgezeichnet werden können. Die Angabe erfolgt in Pixeln.

Matrix auf Ebenengröße skalieren Dehnt den Steuerungsclip auf die Abmessungen des Clips, auf den er angewendet wird. Andernfalls wird der Steuerungsclip auf dem Effektclip zentriert.

Effekt Richtungsunschärfe

Mit dem Effekt „Richtungsunschärfe“ kann im Clip die Illusion einer Bewegung vermittelt werden.

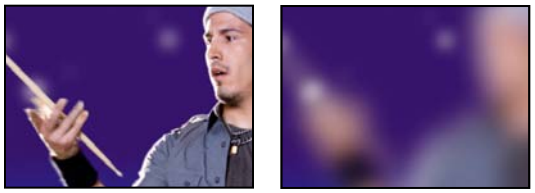


Szene im Original (links) und nach Anwendung des Effekts (rechts)

Richtung Legt die Richtung der Weichzeichnung fest. Die Weichzeichnung wird gleichermaßen zu beiden Seiten der Mitte eines Pixels angewendet. Aus diesem Grund produzieren die Einstellungen 180° und 0° dasselbe Ergebnis.

Effekt „Schneller Weichzeichner“ (Nur Windows)

Der Effekt „Schneller Weichzeichner“ ist eine Näherung des Gaußschen Weichzeichners, große Bereiche können hiermit jedoch schneller weichgezeichnet werden.



Szene im Original (links) und nach Anwendung des Effekts (rechts)

Effekt Gaußscher Weichzeichner

(32 Bit) Mit dem Effekt „Gaußscher Weichzeichner“ werden Bilder weichgezeichnet und Störungen entfernt. Sie können festlegen, ob die Weichzeichnung horizontal, vertikal oder in beide Richtungen erfolgen soll.

Ghosting Effekt (nur Windows)

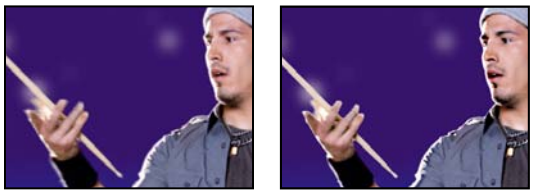
Mit diesem Effekt werden auf den aktuellen Frame Transparenzen der unmittelbar vorhergehenden Frames überlagert. Dieser Effekt kann nützlich sein, wenn Sie den Bewegungspfad eines Objekts, beispielsweise eines hüpfenden Balls, zeigen möchten. Auf diesen Effekt können keine Keyframes angewendet werden.

Effekt Scharfzeichner

Mit diesem Effekt wird an den Stellen, an denen eine Farbänderung auftritt, der Kontrast verstärkt.

Effekt Unscharf maskieren

Mit dem Effekt „Unscharf maskieren“ kann der Kontrast zwischen Farben verstärkt werden, die eine Kante definieren.



Szene im Original (links) und nach Anwendung des Effekts (rechts)

Radius Die Entfernung von der Kante, in der Pixel für den Kontrast angepasst werden. Wenn Sie hingegen einen niedrigen Wert festlegen, werden nur die Pixel direkt an der Kante angepasst.

Schwellenwert Der größte Unterschied zwischen benachbarten Pixeln, deren Kontrast nicht angepasst wird. Mit einem niedrigeren Wert erzielen Sie ein größeres Ergebnis. Durch einen zu niedrigen Wert wird der Kontrast für das gesamte Bild angepasst, wodurch Störungen generiert oder unerwartete Ergebnisse erzielt werden können.

Kanalfiltereffekte

Effekt Arithmetik

Der Effekt „Arithmetik“ führt verschiedene einfache mathematische Operationen auf den Rot-, Grün- und Blaukanälen eines Bildes durch.

Operator Gibt an, welche Operation zwischen dem für die einzelnen Kanäle angegebenen Wert und dem vorhandenen Wert für diesen Kanal für jeden einzelnen Pixel im Bild durchgeführt werden soll:

- **„Und“, „Oder“ und „Exklusiv-Oder“.** Weisen bitweise logische Operationen zu.
- **„Addieren“, „Subtrahieren“, „Multiplizieren“ und „Differenz“** Führen mathematische Grundoperationen durch.
- **Max.** Legt den Kanalwert des Pixels auf den Wert fest, der der größere unter diesen beiden ist: der angegebene Wert oder der ursprüngliche Wert des Pixels.
- **Min.** Legt den Kanalwert des Pixels auf den Wert fest, der der kleinere unter diesen beiden ist: der angegebene Wert oder der ursprüngliche Wert des Pixels.
- **Größere ausblenden** Legen Sie für den Kanalwert des Pixels 0 (Null) fest, wenn der ursprüngliche Wert größer ist als der angegebene Wert. Andernfalls behalten Sie den ursprünglichen Wert bei.
- **Kleinere ausblenden** Legen Sie für den Kanalwert des Pixels 0 (Null) fest, wenn der ursprüngliche Wert kleiner ist als der angegebene Wert. Andernfalls behalten Sie den ursprünglichen Wert bei.
- **Slice** Setzen Sie den Kanalwert des Pixels auf 1,0, wenn der ursprüngliche Wert des Pixels über dem angegebenen Wert liegt. Ansonsten setzen Sie den Wert auf 0 (Null). In beiden Fällen werden die Werte für die anderen Farbkanäle auf 1,0 gesetzt.
- **Negativ multiplizieren** Wendet eine negative Multiplikation an.

Ergebnis beschneiden Verhindert, dass die Funktionen Farbwerte erstellen, die den gültigen Bereich übersteigen. Wenn diese Option nicht ausgewählt ist, kann es sein, dass einige Farbwerte umschlagen.

Effekt Überblenden

Durch diesen Effekt werden zwei Clips überblendet, unter Verwendung eines von fünf Modi. Nachdem Sie Clips unter Verwendung dieses Effekts überblendet haben, deaktivieren Sie den Clip, den Sie im Menü „Überblendungsebene“ ausgewählt haben, indem Sie den Clip und anschließend „Clip“ > „Aktivieren“ wählen.

Überblendungsebene Der Clip für das Überblenden (die sekundäre oder Steuerungsebene).

Modus Füllmethode:

- „Nur Farbe“ färbt alle Pixel des Originalbildes auf der Grundlage der Farbe der entsprechenden Pixel des zweiten Bildes ein.
- „Nur Farbton“ wirkt ähnlich wie „Nur Farbe“, weist den Pixeln des Originalbildes jedoch nur dann einen neuen Farbton zu, wenn sie bereits über eine Farbe verfügen.
- „Abdunkeln“ dunkelt alle Pixel des Originalbildes ab, die heller sind als die entsprechenden Pixel des zweiten Bildes.
- „Aufhellen“ hellt alle Pixel des Originalbildes auf, die dunkler sind als die entsprechenden Pixel des zweiten Bildes.
- Bei Crossfade wird das Originalbild ausgeblendet, während das zweite Bild eingeblendet wird.

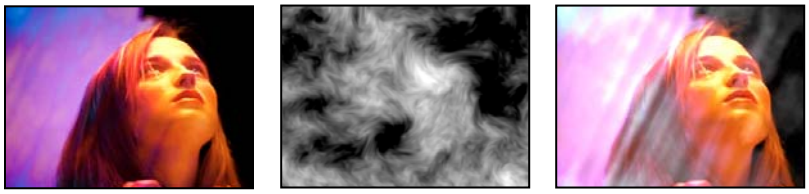
Mit Original mischen Die Transparenz des Effekts. Das Ergebnis des Effekts wird mit dem Originalbild gemischt und das Ergebnis des Effekts wird darüber gelegt. Je höher Sie diesen Wert einstellen, desto weniger wird der Clip von dem

Effekt beeinflusst. Wenn Sie diesen Wert z. B. auf 100 % setzen, hat der Effekt keine sichtbaren Auswirkungen auf den Clip. Wenn Sie diesen Wert auf 0 % setzen, scheint das Originalbild nicht durch.

Bei unterschiedl. großen Ebenen Gibt an, wie die Steuerungsebene positioniert werden soll.

Effekt Berechnungen

Der Effekt „Berechnungen“ kombiniert die Kanäle eines Clips mit denen eines anderen Clips.



Originalbilder (links und Mitte) und Bilder mit angewendetem Effekt (rechts)

Eingabekanal Der Kanal, der extrahiert und als Eingabe für den Füllvorgang verwendet werden soll. „RGBA“ zeigt alle Kanäle normal an. „Grau“ konvertiert alle Farbkanalwerte für einen Pixel in den Luminanzwert des ursprünglichen Pixels. Bei „Rot“, „Grün“ oder „Blau“ werden alle Farbkanalwerte eines Pixels in den Wert des ausgewählten Farbkanals für den ursprünglichen Pixel konvertiert. „Alpha“ konvertiert alle Kanäle in den Wert des Alphakanals des ursprünglichen Pixels. Ein Video-Lernprogramm zum Verwenden des Berechnungeneffekts und des Verlaufseffekts finden Sie im Digital Media Net-Blog Einfärben eines verblichenen Himmels mit einem Verlauf in Premiere Pro CS von Jeff Schell.

Eingabe umkehren Kehrt den Clip um, bevor der Effekt die angegebenen Kanalinformationen extrahiert.

Zweite Ebene Videospur, mit der der Effekt „Berechnungen“ den Originalclip überblendet.

Kanal zweite Ebene Der Kanal, der mit den Eingabekanälen überblendet werden soll.

Deckkraft zweite Ebene Deckkraft der zweiten Videospur. Legen Sie für die zweite Videospur 0% fest, damit diese die Ausgabe nicht beeinflusst.

Zweite Ebene umkehren Kehrt die zweite Videospur um, bevor der Effekt die angegebenen Kanalinformationen extrahiert.

Zweite Ebene auf Ebenengröße skalieren Dehnt die zweite Videospur vor dem Überblenden auf die Abmessungen des Originalclips aus. Deaktivieren Sie diese Option, um die zweite Videospur auf dem Originalclip zu zentrieren.

Transparenz erhalten Sorgt dafür, dass der Alphakanal der Originalebene nicht geändert wird.

Effekt „Ebenenübergreifende Berechnung“

Beim Effekt „Ebenenübergreifende Berechnung“ wird der Clip, auf den der Effekt angewendet wird, mathematisch mit einer Steuerungsebene kombiniert. Dieser Effekt hat lediglich die Aufgabe, die Kompatibilität mit Projekten zu gewährleisten, die in früheren Versionen von After Effects erstellt wurden und den Effekt „Ebenenübergreifende Berechnung“ verwenden.

Zweite Quellebene Gibt an, welche Videospur im Rahmen der angegebenen Operation zusammen mit dem aktuellen Clip verwendet werden soll.

Operator Gibt an, welche Operation zwischen den beiden Clips durchgeführt werden soll.

Kanäle Gibt an, auf welche Kanäle der Effekt angewendet werden soll.

Überlauf Gibt an, wie Pixelwerte behandelt werden sollen, die außerhalb des zulässigen Bereichs liegen:

- **Beschneiden** Zeigt an, dass die Werte auf den zulässigen Bereich beschränkt sind.
- **Rest bilden** Zeigt an, dass die Werte, die über den zulässigen Bereich hinausgehen, vollständig aktiviert oder vollständig deaktiviert werden.
- **Skalierung** Berechnet den maximalen und den minimalen Wert und skaliert die Ergebnisse von diesem vollständigen Bereich auf den Bereich der zulässigen Werte.

Ebene auf Ebenengröße skalieren Skaliert den zweiten Clip auf die Größe (Breite und Höhe) des aktuellen Clips. Wenn diese Option deaktiviert ist, wird der zweite Clip unter Verwendung der aktuellen Größe seiner Quelle eingefügt und an der oberen linken Ecke des Quellclips ausgerichtet.

Mit Original mischen Die Transparenz des Effekts. Das Ergebnis des Effekts wird mit dem Originalbild gemischt und das Ergebnis des Effekts wird darüber gelegt. Je höher Sie diesen Wert einstellen, desto weniger wird der Clip von dem Effekt beeinflusst. Wenn Sie diesen Wert z. B. auf 100 % setzen, hat der Effekt keine sichtbaren Auswirkungen auf den Clip. Wenn Sie diesen Wert auf 0 % setzen, scheint das Originalbild nicht durch.

Umkehren (Video) Effekt

Mit dem Effekt „Umkehren (Video)“ werden die Farbinformationen eines Bilds invertiert.

Kanal Gibt an, welche Kanäle umgekehrt werden sollen. Jede Elementgruppe hat einen bestimmten Farbraum, wobei entweder das gesamte Bild in diesem Farbraum oder nur ein einzelner Kanal invertiert werden kann.

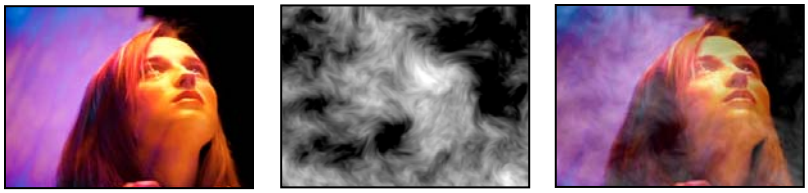
- **RGB/Rot/Grün/Blau** RGB kehrt alle drei zusätzlichen Farbkanäle um. Rot, Grün und Blau kehren jeweils einen einzelnen Farbkanal um.
- **FHS/Farbton/Helligkeit/Sättigung** HLS kehrt alle drei berechneten Farbkanäle um. Farbton, Helligkeit und Sättigung kehren jeweils einen einzelnen Farbkanal um.
- **YUV/Luminanz/[Y]|V [R-Y]|U [B-Y]** YUV kehrt alle drei NTSC-Luminanz- und -Chrominanzkanäle um. Y (Luminanz), U (Chrominanz in Phase) und V (Quadratur-Chrominanz) kehren jeweils einen einzelnen Kanal um.
- **Alpha** Kehrt den Alphakanal des Bilds um. Der Alphakanal ist kein Farbkanal; damit wird die Transparenz angegeben.

Mit Original mischen Die Transparenz des Effekts. Das Ergebnis des Effekts wird mit dem Originalbild gemischt und das Ergebnis des Effekts wird darüber gelegt. Je höher Sie diesen Wert einstellen, desto weniger wird der Clip von dem Effekt beeinflusst. Wenn Sie diesen Wert z. B. auf 100 % setzen, hat der Effekt keine sichtbaren Auswirkungen auf den Clip. Wenn Sie diesen Wert auf 0 % setzen, scheint das Originalbild nicht durch.

Matte festlegen (Effekt)

Der Effekt „Matte festlegen“ ersetzt den Alphakanal (Matte) eines Clips durch einen Kanal aus einem Clip in einer anderen Videospur. Dies führt zu einer bewegten Basis.

Hinweis: *Der Effekt „Maske festlegen" wurde ursprünglich für After Effects entwickelt. Er wurde in Adobe Premiere Pro nur integriert, um die Kompatibilität mit Projekten zu gewährleisten, die in älteren Versionen von After Effects unter Verwendung des Effekts „Maske festlegen“ erstellt wurden.*



Originalbilder (links und Mitte) und Bilder mit angewendetem Effekt (rechts)

Um mit dem Effekt „Maske festlegen“ eine bewegte Maske zu erzeugen, erstellen Sie eine Sequenz mit zwei überlappenden Clips auf unterschiedlichen Videospuren. Wenden Sie den Effekt „Maske festlegen“ auf einen der Clips an und geben Sie an, welcher Clip die Ersatzmaske bereitstellt. Sie können den Effekt „Maske festlegen“ zwar für bewegte Masken verwenden, solche Masken lassen sich jedoch einfacher und schneller unter Verwendung des Effekts „Spurmaske-Key“ erstellen.

Maske verwenden aus Ebene Der als Ersatzbasis zu verwendende Videopfad. Sie können eine beliebige Videospur in der Sequenz angeben.

Für Matte verwenden Der für die Basis zu verwendende Kanal.

Matte umkehren Kehrt die Transparenzwerte der Matte um.

Matte auf Ebenengröße skalieren Passt die Größe des ausgewählten Clips so an, dass sie der Größe des aktuellen Clips entspricht. Wenn diese Option deaktiviert ist, wird der als Maske zu verwendende Clip in der Mitte des ersten Clips positioniert.

Matte mit Original kombinieren Kombiniert die neue Matte mit dem aktuellen Clip, anstatt diesen zu ersetzen. Das Bild ist daraufhin nur noch an den Stellen sichtbar, an denen die aktuelle und die neue Matte gemeinsam noch über eine gewisse Deckkraft verfügen.

Matte-Ebene integrieren Integriert die neue Matte durch Vormultiplizieren in den aktuellen Clip.

Vollton-Composite Effekt (nur Windows)

Der Effekt „Vollton-Composite“ bietet eine schnelle Möglichkeit, eine Vollton-Farbfläche mit dem davor liegenden ursprünglichen Quellclip zu kombinieren. Mit Hilfe der Einstellungen für diesen Effekt können Sie die Deckkraft des Quellclips und die Deckkraft der Farbfläche einstellen und festlegen, wie die beiden Ebenen gemischt werden sollen.

Quelldeckkraft Die Deckkraft des Quellclips.

Farbe Die Farbe der Farbfläche.

Deckkraft Die Deckkraft der Farbfläche.

Modus Die Füllmethode für die Kombination des Clips mit der Farbfläche.

Farbkorrektureffekte

Effekt Helligkeit & Kontrast

Mit dem Effekt „Helligkeit & Kontrast“ werden Helligkeit und Kontrast des gesamten Clips angepasst. Der Standardwert von „0,0“ zeigt an, dass keine Änderung vorgenommen wurde. Der Effekt “Helligkeit & Kontrast” stellt die einfachste Methode dar, einfache Anpassungen am Farbtonbereich eines Bildes vorzunehmen. Alle Pixelwerte des Bildes – Glanzlichter, Schattierungen und Mitteltöne – werden gleichzeitig angepasst.

Szene im Original (links) und nach Anwendung des Effekts „Helligkeit & Kontrast“ (rechts)

Sendefähige Farben Effekt

Mit dem Effekt „Sendefähige Farben“ werden die Farbwerte von Pixeln verändert, sodass die Signalamplituden innerhalb des für Fernsehen zulässigen Bereichs bleiben.

Mit den Einstellungen „Unsichere auskeyen“ und „Sichere auskeyen“ für „Methode“ können Sie festlegen, welche Bereiche des Bildes bei den aktuellen Einstellungen vom Effekt „Sendefähige Farben“ beeinflusst werden.

Videonorm Die Übertragungsnorm für die Ausgabe. NTSC (National Television Standards Committee) ist die Norm in Nordamerika, die auch in Japan gilt. PAL (Phase Alternating Line) wird in weiten Teilen Westeuropas und in Südamerika eingesetzt.

Methode Verringern der Signalamplitude:

- **Luminanz reduzieren** Die Leuchtdichte von Pixeln wird durch eine Verschiebung in Richtung Schwarz verringert. Dies ist die Standardeinstellung.
- **Sättigung reduzieren** Verschiebt die Farbe eines Pixels in ein Grau von ähnlicher Helligkeit, wodurch es weniger farbenfroh erscheint. Bei demselben IRE-Wert wird das Bild durch eine Verringerung der Sättigung deutlicher verändert als durch eine Verringerung der Luminanz.

Maximale Signalamplitude (IRE) Die maximale Amplitude des Signals in IRE-Einheiten. Ein Pixel mit einer Stärke über diesem Wert wird geändert. Der Standardwert lautet 110. Niedrigere Werte wirken sich deutlicher auf das Bild aus; höhere Werte sind riskanter.

Effekt Farbe ändern

Mit dem Effekt „Farbe ändern“ können Sie den Farbton, die Sättigung und die Helligkeit eines Farbbereichs ändern.

Ansicht Mit der Option „Korrigierte Ebene“ werden die Ergebnisse nach Anwendung des Effekts „Farbe ändern“ angezeigt. Mit der Option „Farbkorrekturmaske“ werden die Bereiche der Ebene angezeigt, die sich bei Anwendung des Effekts ändern. Die weißen Bereiche in der Farbkorrekturmaske werden am stärksten und die dunklen Bereiche am schwächsten geändert.

Farbton transformieren Gibt (in Grad) an, wie stark der Farbton angepasst werden soll.

Helligkeit transformieren Bei positiven Werten werden übereinstimmende Pixel aufgehellt, bei negativen Werten abgedunkelt.

Sättigung transformieren Bei positiven Werten wird die Sättigung übereinstimmender Pixel erhöht (Farbänderung in Richtung der reinen Farbe), bei negativen Werten verringert (Farbänderung in Richtung Grau).

Ausgangsfarbe Die zentrale Farbe des Bereichs, die geändert werden soll.

Toleranz Gibt an, wie viele Farben sich von „Ausgangsfarbe“ unterscheiden und dennoch übereinstimmen können.

Glättung Gibt an, wie stark abweichende Pixel von dem Effekt beeinflusst werden, im Verhältnis zu ihrer Ähnlichkeit in „Ausgangsfarbe“.

Farbabstimmung Legt den Farbraum fest, in dem Farben verglichen werden, um die Ähnlichkeit zu ermitteln. „RGB“ vergleicht Farben in einem RGB-Farbraum. „Farbton“ vergleicht die Farbtöne der Farben. Sättigung und Helligkeit

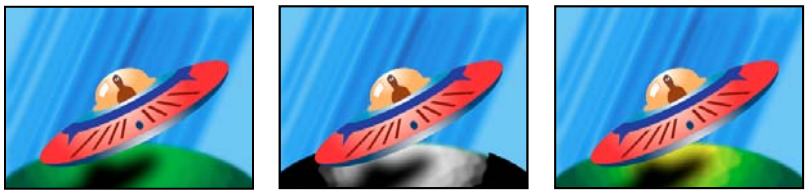
werden dabei ignoriert. Dadurch stimmen z. B. Hellrot und Hellrosa überein. Bei „Chroma“ wird die Ähnlichkeit mit den beiden Chrominanzkomponenten ermittelt; die Luminanz (Helligkeit) wird ignoriert.

Farbkorrekturmaske umkehren Kehrt die Maske um, die die zu ändernden Farben bestimmt.

Effekt In Farbe ändern

Mit dem Effekt „In Farbe ändern“ können ausgewählte Farben in Bildern unter Verwendung der Farbton-, Helligkeits- und Sättigungswerte (HLS) in andere Farben geändert werden.

Der Effekt „In Farbe ändern“ bietet im Vergleich zum Effekt „Farbe ändern“ eine höhere Flexibilität und eine größere Palette an Optionen. So finden Sie hier u. a. Toleranz-Schieberegler für den Farbton, die Helligkeit und die Sättigung, so dass eine exakte Farbabstimmung möglich ist. Darüber hinaus können Sie die exakten RGB-Werte der Zielfarbe festlegen, in die die betreffende Farbe geändert werden soll.



Originalbild (links), nach dem Entfernen der Sättigung aus dem Planeten (Mitte) und nach Änderung von Hellgrün in Gelb für den Planeten (rechts)

Alte Farbe Die Mitte des zu ändernden Farbbereichs.

To Die Farbe, in die übereinstimmende Pixel geändert werden.

Um eine Farbänderung zu animieren, legen Sie Keyframes für die neue Farbe fest.

Ändern Gibt an, welche Kanäle betroffen sind.

Methode Gibt an, wie die Farben geändert werden. Mit der Option „Farbe übernehmen“ erfolgt eine direkte Änderung der betroffenen Pixel in die Zielfarbe. Mit der Option „Farbe transformieren“ werden die entsprechenden Pixelwerte durch HLS-Interpolation in die Zielfarbe transformiert. Wie stark die einzelnen Pixel geändert werden, hängt davon ab, wie ähnlich die Farbe des Pixels der alten Farbe ist.

Toleranz Gibt an, wie viele Farben sich von „Alte Farbe“ unterscheiden und dennoch übereinstimmen können. Diese Einstellung enthält separate Schieberegler für den Farbton, die Helligkeit und die Sättigung.

Hinweis: *Mithilfe der Option „Korrekturmaske anzeigen“ können Sie sich genauer anzeigen lassen, welche Pixel übereinstimmen und auf welche Pixel sich der Effekt auswirkt.*

Glättung Die Weichheit des Übergangs, die für die Kanten der Korrekturmaske verwendet werden soll. Bei Festlegung höherer Werte werden glattere Übergänge zwischen den von der Farbänderung betroffenen und den nicht betroffenen Bereichen erzeugt.

Korrekturmaske anzeigen Zeigt eine Graustufenmaske an, die angibt, wie stark der Effekt sich auf die einzelnen Pixel auswirkt. Weiße Bereiche werden am stärksten verändert, dunkle Bereiche am wenigsten.

Effekt Kanalmixer

Mit dem Effekt „Kanalmixer“ können Sie einen Farbkanal ändern, indem Sie eine Mischung der aktuellen Farbkanäle verwenden. Dieser Effekt ermöglicht kreative Farbanpassungen, die mit den anderen Werkzeugen für die Farbanpassung nicht einfach zu erreichen wären. Außerdem können Sie durch Festlegen der prozentualen Anteile der einzelnen Kanäle hochqualitative Graustufenbilder erzeugen, qualitativ hochwertige Bilder in Sepiatönen oder anderen Einfärbungen erstellen und Kanäle austauschen oder duplizieren.

[Ausgabekanal]–[Eingabekanal] Der Prozentsatz des Eingabekanalwerts, der dem Ausgabekanalwert hinzugefügt werden soll. Durch eine Rot-Grün-Einstellung von 10 z. B. wird der Wert des roten Kanals für jeden Pixel um 10 % des Wertes des grünen Kanals für diesen Pixel erhöht. Durch eine Blau-Grün-Einstellung von 100 und eine Blau-Blau-Einstellung von 0 werden die Werte des blauen Kanals durch die Werte des grünen Kanals ersetzt.

***[Ausgabekanal]*–Konstant** Der konstante Wert (in Prozent), der dem Ausgabekanalwert hinzugefügt werden soll. Bei einer Rot-Konstant-Einstellung von 100 z. B. wird der rote Kanal für jeden Pixel gesättigt, indem 100 % Rot hinzugefügt wird.

Monochrom Verwendet den Wert des roten Ausgabekanals für die roten, grünen und blauen Ausgabekanäle und erzeugt dadurch ein Graustufenbild.

Entfernt alle roten Eingabewerte aus dem roten Kanal, und fügt 50% des grünen Kanals sowie 50% des blauen Kanals zu dem roten Kanal hinzu.

Verwandte Themen

„Mischen der Farbkanäle in einem Clip“ auf Seite 352

Farbbalance Effekt

Durch den Effekt „Farbbalance“ wird die Menge an Rot, Grün und Blau in den Schatten, Mitteltönen und Glanzlichtern eines Bildes geändert.

Luminanz erhalten Behält beim Ändern der Farbe die durchschnittliche Helligkeit des Bildes bei. Dadurch bleibt die Tonwertbalance des Bildes erhalten.

Effekt Farbbalance (HLS)

Mit diesem Effekt werden die Farbton-, Luminanz- und Sättigungsstufen für ein Bild verändert.

Farbton Legt das Farbschema des Bildes fest.

Helligkeit Legt die Helligkeit des Bildes fest.

Sättigung Passt den Farbsättigungsgrad des Bildes an. Der Standardwert ist 0, die Farben werden dadurch nicht geändert. Durch negative Werte wird die Sättigung verringert, -100 wandelt den Clip in Graustufen um. Durch positive Werte wird eine höhere Farbsättigung erzielt.

Effekt Entzerrung

Mit dem Effekt „Tonwertangleichung“ werden die Pixelwerte eines Bildes so verändert, dass eine konsistentere Helligkeits- bzw. Farbkomponentenverteilung erzeugt wird. Der Effekt funktioniert wie der gleichnamige Befehl in Adobe Photoshop. Pixel mit einem Alphawert von 0 (vollständig transparent) werden nicht berücksichtigt.

Entzerrung Bei „Nach RGB-Werten“ erfolgt die Angleichung auf der Basis der Rot-, Grün- und Blau-Komponente. Bei „Nach Helligkeit“ erfolgt die Angleichung auf der Basis der Helligkeit der einzelnen Pixel. Bei „Wie Photoshop“ erfolgt die Angleichung durch Neuverteilung der Helligkeitswerte der Pixel in einem Bild, so dass diese gleichmäßiger die gesamte Breite der Helligkeitswerte repräsentieren.

Stärke Gibt an, in welchem Umfang die Helligkeitswerte neu verteilt werden. Bei 100 % werden die Pixelwerte so gleichmäßig wie möglich verteilt, während bei niedrigeren Prozentzahlen weniger Pixelwerte neu verteilt werden.

Effekt Schnelle Farbkorrektur

(32 Bit) Der Effekt „Schnelle Farbkorrektur“ passt die Farbe eines Clips mithilfe von Farbton und Sättigung an. Der Effekt verfügt auch über Tonwerteinstellungen zum Anpassen der Intensitätswerte von Bildschatten, Mitteltönen und Glanzlichtern. Dieser Effekt empfiehlt sich für einfache Farbkorrekturen, die im Programmmonitor schnell in der Vorschau angezeigt werden.

Weitere Informationen zur Verwendung der schnellen Farbkorrektur erhalten Sie im Video-Lernprogramm Grundschulung zu Premiere Pro CS3: Farbkorrektur mithilfe von Effekten auf der Website lynda.com.

Ausgabe Hiermit können Sie Anpassungen im Programmmonitor als Endergebnis (Composite), Tonwertanpassungen (Luminanz) oder Anzeige der Alphamaske (Maske) ansehen.

Geteilte Ansicht anzeigen Zeigt den linken oder oberen Teil des Bilds in der korrigierten Ansicht und den rechten oder unteren Teil des Bilds in der unkorrigierten Ansicht an.

Layout Legt fest, ob die Bilder der geteilten Ansicht nebeneinander (horizontal) oder untereinander (vertikal) angeordnet sind.

Geteilte Ansicht (Prozent) Passt die Größe der korrigierten Ansicht an. Die Standardeinstellung ist „50%“.

Weißbalance Weist einem Bild eine Weißbalance zu, indem mit dem Pipettenwerkzeug eine Zielfarbe im Bild oder auf dem Desktop ausgewählt wird. Sie können auch auf ein Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und eine Farbe für die Weißbalance zu definieren.

Farbtonausgleich und Winkel Steuert Farbtonausgleich und Winkel mit einem Farbrad. Der kleine Kreis bewegt sich um den Mittelpunkt des Rads und steuert die Farbtonumsetzung (UV). Hierdurch werden Ausgleichsstärke und -winkel geändert. Die kleine senkrechte Linie legt die relative Rauheit/Feinheit des Steuerelements fest, das die Ausgleichsverstärkung steuert.

Anpassungen am Fabtonausgleich und -winkel können im Vektorbereich angesehen werden.

Farbtonwinkel Steuert die Farbtondrehung. Der Standardwert ist 0. Negative Werte drehen das Farbrad nach links, und positive Werte drehen es nach rechts.

Ausgleichsstärke Steuert das durch den Ausgleichswinkel bestimmte Ausmaß der Farbbalancekorrektur.

Ausgleichsverstärkung Passt die Helligkeitswerte durch Multiplikation an, so dass hellere Pixel mehr betroffen sind als dunklere Pixel.

Ausgleichswinkel Bestimmt die Auswahl des gewünschten Farbtonwerts.

Sättigung Passt den Farbsättigungsgrad des Bildes an. Der Standardwert ist 100, die Farben werden dadurch nicht geändert. Werte unter 100 verringern die Sättigung, bei 0 ist jede Farbe vollständig entfernt. Durch Werte über 100 wird eine höhere Farbsättigung erzielt.

Automatischer Schwarz-Tonwert Erhöht den Schwarz-Tonwert in einem Clip, so dass die dunkelsten Tonwerte über 7,5 IRE (NTSC) oder 0,3v (PAL) liegen. Ein Teil des Schattens wird dabei entfernt und die dazwischen liegenden Pixelwerte werden gleichmäßig verteilt. Durch den automatischen Schwarz-Tonwert werden die Schatten in einem Bild heller.

Auto-Kontrast Hiermit wenden Sie den automatischen Schwarz-Tonwert und den automatischen Weiß-Tonwert gleichzeitig an. Die Lichter werden so dunkler und die Schatten heller.

Automatischer Weiß-Tonwert Reduziert den Weiß-Tonwert in einem Clip, so dass die niedrigsten Werte nicht über 100 IRE (NTSC) oder 1,0v (PAL) liegen. Ein Teil der Lichter wird dabei entfernt und die dazwischen liegenden Pixelwerte werden gleichmäßig verteilt. Durch den automatischen Weiß-Tonwert werden die Lichter in einem Bild dunkler.

Schwarz-Tonwert, Grau-Tonwert, Weiß-Tonwert Legt den Tonwert für die dunkelsten Schatten, mittleren Grautöne und die hellsten Lichter fest, indem mit verschiedenen Pipettenwerkzeugen eine Zielfarbe im Bild oder auf dem Desktop ausgewählt wird. Sie können auch auf ein Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und den Schwarz-, Grau- und Weiß-Tonwert zu definieren.

Tonwertspreizung Die äußeren zwei Regler für die Tonwertspreizung übertragen den Schwarzpunkt und den Weißpunkt auf die Einstellungen der Regler für den Tonwertumfang. Der mittlere Regler für die Tonwertspreizung passt den Gammawert im Bild an. Er verschiebt den Mittelton und ändert die Intensitätswerte des mittleren Grautonbereichs, ohne die Lichter und Schatten wesentlich zu verändern.

Tonwertumfang Ordnet die Regler für die Tonwertspreizung des Schwarzpunkts und des Weißpunkts den angegebenen Werten zu. Standardmäßig stehen die Regler für den Tonwertumfang auf 0 und auf 255. Bei dieser Einstellung sind die Schatten vollständig schwarz und die Lichter vollständig weiß. Dadurch wird in der Standardposition der Tonwertumfangregler durch Verschieben des schwarzen Tonwertspreizungsreglers der Schattenwert dem Wert 0 und durch Verschieben des Weißpunktreglers der Lichterwert dem Wert 255 zugeordnet. Die übrigen Tonwerte werden auf Werte zwischen 0 und 255 neu verteilt. Durch diese Neuverteilung reduziert sich der Farbtonbereich und damit der Gesamtkontrast des Bilds.

Tonwertspreizung Schwarz, Tonwertspreizung Grau, Tonwertspreizung Weiß Passt die Tonwertspreizung Schwarz, Grau und Weiß für Schatten, Mitteltöne und Lichter an.

Tonwertumfang Schwarz, Tonwertumfang Weiß Passt den zugeordneten Tonwertumfang für die Tonwertspreizung Schwarz und die Tonwertspreizung Weiß für Lichter, Mitteltöne und Schatten an.

Verwandte Themen

„Anwenden von Farbkorrektureffekten“ auf Seite 336

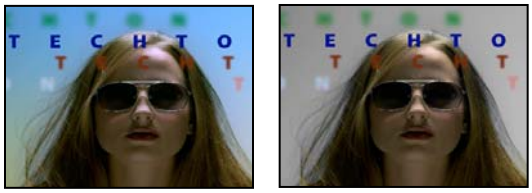
„Farbbalance, Winkel und Sättigung“ auf Seite 339

„Anpassen von Farbe und Luminanz mithilfe von Kurven“ auf Seite 342

lynda.com Premiere Pro CS3 Grundlagenübung: Farbkorrektur mithilfe von Effekten

Effekt „Farbe übrig lassen“

Der Effekt „Farbe übrig lassen“ entfernt alle Farben aus einem Clip mit Ausnahme derjenigen, die der festgelegten Farbe ähneln. Beispielsweise könnten Sie damit eine Aufnahme eines Basketballspiels bis auf das Orange des Balls entfärben.



Originalbild (links) und nach Anwendung des Effekts (rechts)

Ausbleichen Gibt an, wie viel Farbe entfernt werden soll. Bei 100 % werden die Bildbereiche, die nicht der gewählten Farbe entsprechen, in Grautönen angezeigt.

Restfarbe Geben Sie mithilfe der Pipette oder im Fenster „Farbe wählen“ an, welche Farbe beibehalten werden soll.

Toleranz Die Flexibilität der Farbübereinstimmung. 0 % entfärbt alle Pixel mit Ausnahme jener, die genau mit „Restfarbe“ übereinstimmen. 100 % bewirkt keine Farbänderung.

Kanten glätten Die Glättung der Farbgrenzen. Hohe Werte bewirken einen sanften Übergang von Farbe zu Grautönen.

Farbabstimmung Legt fest, ob die RGB-Werte oder die Farbtonwerte der Farben verglichen werden. Mit „RGB verwenden“ können Sie eine strengere Abstimmung durchführen, wodurch das Bild in der Regel stärker entfärbt wird. Um beispielsweise die Farben Dunkelblau, Hellblau und Mittelblau übrig zu lassen, aktivieren Sie „Nach Farbton“ und wählen alle Blauschattierungen als Restfarbe aus.

Effekt Luminanzkorrektur

(32 Bit) Der Effekt „Luminanzkorrektur“ ermöglicht das Anpassen von Helligkeit und Kontrast in hellen, mittleren und dunklen Bereichen des Clips. Mit den Einstellungen für „Sekundäre Farbkorrektur“ kann auch der zu korrigierende Farbbereich angegeben werden.

Ausgabe Hiermit können Sie Anpassungen im Programmmonitor als Endergebnis (Composite), Tonwertanpassungen (Luminanz), Anzeige der Alphamaske (Maske) oder als Dreitondarstellung der Schatten, Mitteltöne und Lichter (Farbtonbereich) ansehen.

Geteilte Ansicht anzeigen Zeigt den linken oder oberen Teil des Bilds in der korrigierten Ansicht und den rechten oder unteren Teil des Bilds in der unkorrigierten Ansicht an.

Layout Legt fest, ob die Bilder der geteilten Ansicht nebeneinander (horizontal) oder untereinander (vertikal) angeordnet sind.

Geteilte Ansicht (Prozent) Passt die Größe der korrigierten Ansicht an. Die Standardeinstellung ist „50%“.

Farbtonbereichdefinition Definiert den Farbtonbereich der Schatten und Lichter mit Hilfe von Einstellungen für den Schwellenwert und den Schwellenwert mit Start- oder Endabfall (Stärke). Klicken Sie auf das Dreieck, um die Einstellungen für „Farbtonbereichdefinition“ anzuzeigen. Ziehen Sie einen quadratischen Schieberegler, um die Schwellenwerte anzupassen. Ziehen Sie einen dreieckigen Schieberegler, um den Wert für die Stärke (weiche Kante) anzupassen.

Hinweis: *Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Farbtonbereich“ aus, um beim Verschieben des Reglers „Farbtonbereichdefinition“ die verschiedenen Farbtonbereiche anzuzeigen.*

Farbtonbereich Gibt an, ob die Luminanzanpassungen auf das gesamte Bild (Master), nur auf Lichter, nur auf Mitteltöne oder nur auf Schatten angewendet werden sollen.

Helligkeit Passt den Schwarz-Tonwert in einem Clip an. Diese Einstellung bewirkt, dass schwarzer Bildinhalt in einem Clip als Schwarz angezeigt wird.

Kontrast Wirkt sich auf den Bildkontrast aus, indem die Verstärkung aus dem ursprünglichen Kontrastwert des Clips angepasst wird.

Kontraststufe Legt den ursprünglichen Kontrastwert des Clips fest.

Gamma Passt die Mitteltonwerte des Bilds an, ohne die Tonwerte Schwarz und Weiß zu beeinflussen. Dieses Steuerelement ändert den Kontrast, ähnlich wie beim Ändern der Kurvenform für den Effekt „Luminanzkurve". Verwenden Sie dieses Steuerelement, um Bilder anzupassen, die zu dunkel oder zu hell sind, ohne dass dabei Schattierungen und Glanzlichter verzerrt werden.

Austastwert Passt ein Bild an, indem die Pixelwerte eines Bilds um einen festen Wert verschoben werden. Verwenden Sie diese Steuerung in Verbindung mit der Verstärkungssteuerung, um die Gesamthelligkeit eines Bilds zu erhöhen.

Verstärkung Beeinflusst den Gesamtkontrast eines Bilds, indem die Helligkeitswerte durch Multiplikation angepasst werden. Der Effekt wirkt sich auf hellere Pixel stärker aus als auf dunklere.

Sekundäre Farbkorrektur Gibt den Farbbereich an, der durch den Effekt korrigiert werden soll. Sie können die Farbe anhand von Farbton, Sättigung und Luminanz definieren. Klicken Sie auf das Dreieck, um auf die Steuerelemente zuzugreifen.

Hinweis: *Wählen Sie im Menü „Ausgabe" die Option „Maske" aus, um beim definieren des Farbbereichs die ausgewählten Bildbereiche anzuzeigen.*

Mitte Definiert die mittlere Farbe in dem angegebenen Bereich. Wählen Sie das Pipettenwerkzeug aus und klicken Sie damit auf eine Farbe auf dem Bildschirm, die dann im Farbfeld angezeigt wird. Verwenden Sie das Pipettenwerkzeug mit dem Pluszeichen, um den Farbbereich zu erweitern, bzw. das Pipettenwerkzeug mit dem Minuszeichen, um den Farbbereich einzuschränken. Sie können auch auf das Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen" zu öffnen und die mittlere Farbe festzulegen.

Farbton, Sättigung und Luminanz Gibt den Farbbereich an, der mit Farbton, Sättigung oder Luminanz korrigiert werden soll. Klicken Sie auf das Dreieck neben dem Optionsnamen, um zur Definition von Farbton, Sättigung oder Luminanzbereich auf die Steuerelemente für den Schwellenwert und die Stärke zuzugreifen.

Glätten Macht die Kanten des angegebenen Bereichs weniger scharf, so dass die Korrektur besser in das Originalbild überblendet wird. Je höher der Wert, umso weicher ist der Übergang.

Kantenausdünnung Macht die Kanten des angegebenen Bereichs schärfer. Die Korrektur wird so deutlicher. Je höher der Wert ist, umso schärfer sind die Kanten des angegebenen Bereichs definiert.

Farbbeschränkung umkehren Korrigiert alle Farben mit Ausnahme des Farbbereichs, den Sie mit den Einstellungen für „Sekundäre Farbkorrektur" angegeben haben.

Verwandte Themen

„Anpassen von Farbe und Luminanz mithilfe von Kurven" auf Seite 342

Effekt Luminanzkurve

(32 Bit) Der Effekt „Luminanzkurve" passt die Helligkeit und den Kontrast eines Clips mithilfe von Kurvenanpassungen an. Mit den Einstellungen für „Sekundäre Farbkorrektur" kann auch der zu korrigierende Farbbereich angegeben werden.

Ausgabe Hiermit können Sie Anpassungen im Programmmonitor als Endergebnis (Composite), Tonwertanpassungen (Luminanz) oder Anzeige der Alphamaske (Maske) ansehen.

Geteilte Ansicht anzeigen Zeigt den linken oder oberen Teil des Bilds in der korrigierten Ansicht und den rechten oder unteren Teil des Bilds in der unkorrigierten Ansicht an.

Layout Legt fest, ob die Bilder der geteilten Ansicht nebeneinander (horizontal) oder untereinander (vertikal) angeordnet sind.

Geteilte Ansicht (Prozent) Passt die Größe der korrigierten Ansicht an. Die Standardeinstellung ist „50%“.

Luminanz Waveform Ändert die Helligkeit und den Kontrast des Clips, wenn Sie die Form der Kurve verändern. Wird der Kurvenbogen nach oben gezogen, wird der Clip aufgehellt; wird er nach unten gezogen, wird der Clip abgedunkelt. Steilere Kurvenabschnitte stellen Bildbereiche mit einem höheren Kontrast dar. Fügen Sie durch Klicken der Kurve einen Punkt hinzu, und ziehen Sie den Punkt, um die Form zu verändern. Sie können für eine Kurve maximal 16 Punkte anpassen. Wenn Sie einen Punkt entfernen möchten, ziehen Sie ihn aus dem Diagramm heraus.

Sekundäre Farbkorrektur Gibt den Farbbereich an, der durch den Effekt korrigiert werden soll. Sie können die Farbe anhand von Farbton, Sättigung und Luminanz definieren. Klicken Sie auf das Dreieck, um auf die Steuerelemente zuzugreifen.

Hinweis: *Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Maske“ aus, um beim definieren des Farbbereichs die ausgewählten Bildbereiche anzuzeigen.*

Mitte Definiert die mittlere Farbe in dem angegebenen Bereich. Wählen Sie das Pipettenwerkzeug aus und klicken Sie damit auf eine Farbe auf dem Bildschirm, die dann im Farbfeld angezeigt wird. Verwenden Sie das Pipettenwerkzeug mit dem Pluszeichen, um den Farbbereich zu erweitern, bzw. das Pipettenwerkzeug mit dem Minuszeichen, um den Farbbereich einzuschränken. Sie können auch auf das Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und die mittlere Farbe festzulegen.

Farbton, Sättigung und Luminanz Gibt den Farbbereich an, der mit Farbton, Sättigung oder Luminanz korrigiert werden soll. Klicken Sie auf das Dreieck neben dem Optionsnamen, um zur Definition von Farbton, Sättigung oder Luminanzbereich auf die Steuerelemente für den Schwellenwert und die Stärke zuzugreifen.

Glätten Macht die Kanten des angegebenen Bereichs weniger scharf, so dass die Korrektur besser in das Originalbild überblendet wird. Je höher der Wert, umso weicher ist der Übergang.

Kantenausdünnung Macht die Kanten des angegebenen Bereichs schärfer. Die Korrektur wird so deutlicher. Je höher der Wert ist, umso schärfer sind die Kanten des angegebenen Bereichs definiert.

Farbbeschränkung umkehren Korrigiert alle Farben mit Ausnahme des Farbbereichs, den Sie mit den Einstellungen für „Sekundäre Farbkorrektur“ angegeben haben.

Verwandte Themen

„Anpassen von Farbe und Luminanz mithilfe von Kurven“ auf Seite 342

Effekt RGB-Farbkorrektur

Mit dem Effekt „RGB-Farbkorrektur“ kann durch Anpassungen der Farbtonbereiche, die Sie für Lichter, Mitteltöne und Schatten definieren, die Farbe in einem Clip angepasst werden. Die Anpassungen der Farbtonbereiche können für jeden Farbkanal separat vorgenommen werden. Mit den Einstellungen für „Sekundäre Farbkorrektur“ kann auch der zu korrigierende Farbbereich angegeben werden.

Weitere Informationen zum Verwenden des Effekts „RGB-Farbkorrektur“ finden Sie im Video-Lernprogramm „Tipps & Tricks: Farbkorrektur“ auf der Website des Videomaker Magazine.

Ausgabe Hiermit können Sie Anpassungen im Programmmonitor als Endergebnis (Composite), Tonwertanpassungen (Luminanz), Anzeige der Alphamaske (Maske) oder Dreitondarstellung der Schatten, Mitteltöne und Lichter (Farbtonbereich) anzeigen.

Geteilte Ansicht anzeigen Zeigt den linken oder oberen Teil des Bilds in der korrigierten Ansicht und den rechten oder unteren Teil des Bilds in der unkorrigierten Ansicht an.

Layout Legt fest, ob die Bilder der geteilten Ansicht nebeneinander (horizontal) oder untereinander (vertikal) angeordnet sind.

Geteilte Ansicht (Prozent) Passt die Größe der korrigierten Ansicht an. Die Standardeinstellung ist „50%".

Farbtonbereichdefinition Definiert den Farbtonbereich der Schatten und Lichter mit Hilfe von Einstellungen für den Schwellenwert und den Schwellenwert mit Start- oder Endabfall:

- **Schattenschwellenwert** Bestimmt den Farbtonbereich für Schatten.
- **Schattenstärke** Bestimmt den Farbtonbereich für Schatten mit Start- oder Endabfall.
- **Lichterschwellenwert** Bestimmt den Farbtonbereich für Lichter.
- **Lichterstärke** Bestimmt den Farbtonbereich für Lichter mit Start- oder Endabfall.

Wählen Sie im Menü „Ausgabe" die Option „Farbtonbereich", um beim Verschieben des Reglers „Farbtonbereichdefinition" die Lichter, Mitteltöne und Schatten anzuzeigen.

Farbtonbereich Gibt an, ob die Farbkorrektur auf das gesamte Bild (Master), nur auf Lichter, nur auf Mitteltöne oder nur auf Schatten angewendet werden soll.

Gamma Passt die Mitteltonwerte des Bilds an, ohne die Tonwerte Schwarz und Weiß zu beeinflussen. Verwenden Sie dieses Steuerelement, um Bilder anzupassen, die zu dunkel oder zu hell sind, ohne dass dabei Schattierungen und Glanzlichter verzerrt werden.

Austastwert Passt ein Bild an, indem die Pixelwerte eines Bilds um einen festen Wert verschoben werden. Verwenden Sie diese Steuerung in Verbindung mit der Verstärkungssteuerung, um die Gesamthelligkeit eines Bilds zu erhöhen.

Verstärkung Beeinflusst den Gesamtkontrast eines Bilds, indem die Helligkeitswerte durch Multiplikation angepasst werden. Der Effekt wirkt sich auf hellere Pixel stärker aus als auf dunklere.

RGB Hiermit können Sie die Mitteltonwerte, den Kontrast und die Helligkeit für jeden Farbkanal gesondert anpassen. Klicken Sie auf das Dreieck, um die Optionen zum Einstellen von Gamma, Austastwert und Verstärkung für jeden Kanal einzublenden.

- **Rot Gamma, Grün Gamma und Blau Gamma** Passt die Mitteltonwerte des roten, grünen oder blauen Kanals an, ohne die Schwarz- und Weißwerte zu beeinflussen.
- **Rot Austastwert, Grün Austastwert und Blau Austastwert** Passt die Tonwerte im roten, grünen oder blauen Kanal an, indem den Pixelwerten des Kanals ein fester Wert hinzugefügt wird. Verwenden Sie diese Steuerung in Verbindung mit der Verstärkungssteuerung, um die Gesamthelligkeit des Kanals zu erhöhen.
- **Rot Verstärkung, Grün Verstärkung und Blau Verstärkung** Passt die Helligkeitswerte des roten, grünen oder blauen Kanals durch Multiplikation an, so dass hellere Pixel mehr betroffen sind als dunklere Pixel.

Sekundäre Farbkorrektur Gibt den Farbbereich an, der durch den Effekt korrigiert werden soll. Sie können die Farbe anhand von Farbton, Sättigung und Luminanz definieren. Klicken Sie auf das Dreieck, um auf die Steuerelemente zuzugreifen.

Hinweis: *Wählen Sie im Menü „Ausgabe" die Option „Maske" aus, um beim definieren des Farbbereichs die ausgewählten Bildbereiche anzuzeigen.*

Mitte Definiert die mittlere Farbe in dem angegebenen Bereich. Wählen Sie das Pipettenwerkzeug aus und klicken Sie damit auf eine Farbe auf dem Bildschirm, die dann im Farbfeld angezeigt wird. Verwenden Sie das Pipettenwerkzeug mit dem Pluszeichen, um den Farbbereich zu erweitern, bzw. das Pipettenwerkzeug mit dem Minuszeichen, um den Farbbereich einzuschränken. Sie können auch auf das Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen" zu öffnen und die mittlere Farbe festzulegen.

Farbton, Sättigung und Luminanz Gibt den Farbbereich an, der mit Farbton, Sättigung oder Luminanz korrigiert werden soll. Klicken Sie auf das Dreieck neben dem Optionsnamen, um zur Definition von Farbton, Sättigung oder Luminanzbereich auf die Steuerelemente für den Schwellenwert und die Stärke zuzugreifen.

Glätten Macht die Kanten des angegebenen Bereichs weniger scharf, so dass die Korrektur besser in das Originalbild überblendet wird. Je höher der Wert, umso weicher ist der Übergang.

Kantenausdünnung Macht die Kanten des angegebenen Bereichs schärfer. Die Korrektur wird so deutlicher. Je höher der Wert ist, umso schärfer sind die Kanten des angegebenen Bereichs definiert.

Farbbeschränkung umkehren Korrigiert alle Farben mit Ausnahme des Farbbereichs, den Sie mit den Einstellungen für „Sekundäre Farbkorrektur“ angegeben haben.

Verwandte Themen

„Anwenden von Farbkorrektureffekten“ auf Seite 336

„Anpassen von Farbe und Luminanz mithilfe von Kurven“ auf Seite 342

Effekt RGB-Kurven

(32 Bit) Der Effekt „RGB-Kurven“ passt die Clip-Farbe mithilfe von Kurvenanpassungen für jeden Farbkanal an. Mit jeder Kurve können bis zu 16 verschiedene Punkte im Farbtonbereich eines Bilds angepasst werden. Mit den Einstellungen für „Sekundäre Farbkorrektur“ kann auch der zu korrigierende Farbbereich angegeben werden.

Ausgabe Hiermit können Sie Anpassungen im Programmmonitor als Endergebnis (Composite), Tonwertanpassungen (Luminanz) oder Anzeige der Alphamaske (Maske) ansehen.

Geteilte Ansicht anzeigen Zeigt einen Teil des Bilds in der korrigierten Ansicht und den anderen Teil des Bilds in der unkorrigierten Ansicht an.

Layout Legt fest, ob die Bilder der geteilten Ansicht nebeneinander (horizontal) oder untereinander (vertikal) angeordnet sind.

Geteilte Ansicht (Prozent) Passt die Größe der korrigierten Ansicht an. Die Standardeinstellung ist „50%“.

Master Ändert die Helligkeit und den Kontrast aller Kanäle, wenn Sie die Form der Kurve verändern. Wird der Kurvenbogen nach oben gezogen, wird der Clip aufgehellt; wird er nach unten gezogen, wird der Clip abgedunkelt. Steilere Kurvenabschnitte stellen Bildbereiche mit einem höheren Kontrast dar. Fügen Sie durch Klicken der Kurve einen Punkt hinzu, und ziehen Sie den Punkt, um die Form zu verändern. Sie können einer Kurve maximal 16 Punkte hinzufügen. Wenn Sie einen Punkt entfernen möchten, ziehen Sie ihn aus dem Diagramm heraus.

Rot, Grün und Blau Ändert die Helligkeit und den Kontrast des roten, grünen oder blauen Kanals, wenn Sie die Form der Kurve verändern. Wird der Kurvenbogen nach oben gezogen, wird der Kanal aufgehellt; wird er nach unten gezogen, wird der Kanal abgedunkelt. Steilere Kurvenabschnitte stellen Kanalbereiche mit einem höheren Kontrast dar. Fügen Sie durch Klicken der Kurve einen Punkt hinzu, und ziehen Sie den Punkt, um die Form zu verändern. Sie können für eine Kurve maximal 16 Punkte anpassen. Wenn Sie einen Punkt entfernen möchten, ziehen Sie ihn aus dem Diagramm heraus.

Sekundäre Farbkorrektur Gibt den Farbbereich an, der durch den Effekt korrigiert werden soll. Sie können die Farbe anhand von Farbton, Sättigung und Luminanz definieren. Klicken Sie auf das Dreieck, um auf die Steuerelemente zuzugreifen.

Hinweis: *Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Maske“ aus, um beim definieren des Farbbereichs die ausgewählten Bildbereiche anzuzeigen.*

Mitte Definiert die mittlere Farbe in dem angegebenen Bereich. Wählen Sie das Pipettenwerkzeug aus und klicken Sie damit auf eine Farbe auf dem Bildschirm, die dann im Farbfeld angezeigt wird. Verwenden Sie das

Pipettenwerkzeug mit dem Pluszeichen, um den Farbbereich zu erweitern, bzw. das Pipettenwerkzeug mit dem Minuszeichen, um den Farbbereich einzuschränken. Sie können auch auf das Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und die mittlere Farbe festzulegen.

Farbton, Sättigung und Luminanz Gibt den Farbbereich an, der mit Farbton, Sättigung oder Luminanz korrigiert werden soll. Klicken Sie auf das Dreieck neben dem Optionsnamen, um zur Definition von Farbton, Sättigung oder Luminanzbereich auf die Steuerelemente für den Schwellenwert und die Stärke zuzugreifen.

Endglättung Macht die Kanten des angegebenen Bereichs weniger scharf, so dass die Korrektur besser in das Originalbild überblendet wird. Je höher der Wert, umso weicher ist der Übergang.

Kantenausdünnung Macht die Kanten des angegebenen Bereichs schärfer. Die Korrektur wird so deutlicher. Je höher der Wert ist, umso schärfer sind die Kanten des angegebenen Bereichs definiert.

Farbbeschränkung umkehren Korrigiert alle Farben mit Ausnahme des Farbbereichs, den Sie mit den Einstellungen für „Sekundäre Farbkorrektur“ angegeben haben.

Verwandte Themen

„Anpassen von Farbe und Luminanz mithilfe von Kurven“ auf Seite 342

„Anpassen der Luminanz mithilfe von Stufen“ auf Seite 343

Effekt Dreiwege-Farbkorrektur

(32 Bit) Der Effekt „Dreiwege-Farbkorrektur“ ermöglicht subtile Korrekturen durch Anpassung von Farbton, Sättigung und Helligkeit für Schatten, Mitteltöne und helle Bereiche. Der Effekt verfügt über ein Histogramm zur Anzeige der Bildluminanz. Sie können Ihre Anpassungen noch stärker verfeinern, indem Sie mit den Einstellungen für „Sekundäre Farbkorrektur“ den zu korrigierenden Farbbereich angeben.

Ausgabe Hiermit können Sie Anpassungen im Programmmonitor als Endergebnis (Composite), Tonwertanpassungen (Luminanz), Anzeige der Alphamaske (Maske) oder Dreitondarstellung der Schatten, Mitteltöne und Lichter (Farbtonbereich) anzeigen.

Geteilte Ansicht anzeigen Zeigt einen Teil des Bilds in der korrigierten Ansicht und den anderen Teil des Bilds in der unkorrigierten Ansicht an.

Layout Legt fest, ob die Bilder der geteilten Ansicht nebeneinander (horizontal) oder untereinander (vertikal) angeordnet sind.

Geteilte Ansicht (Prozent) Passt die Größe der korrigierten Ansicht an. Die Standardeinstellung ist „50%“.

Schwarzbalance, Graubalance, Weißbalance Weist einem Clip eine Schwarz-, Grau- oder Weißbalance zu. Wählen Sie mit den Pipettenwerkzeugen eine Zielfarbe im Bild aus oder verwenden Sie das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“.

Farbtonbereichdefinition Definiert den Farbtonbereich der Schatten, Mitteltöne und Lichter in einem Clip. Ziehen Sie die quadratischen Schieberegler, um die Schwellenwerte anzupassen. Ziehen Sie die dreieckigen Schieberegler, um die Stärke (weiche Kante) anzupassen.

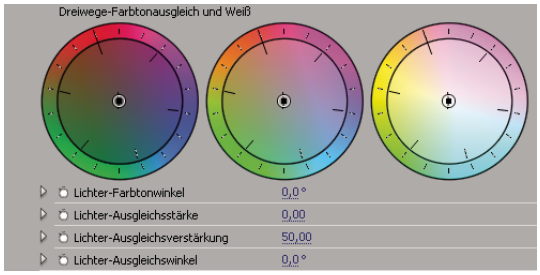
Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Farbtonbereich“, um beim Verschieben des Reglers „Farbtonbereichdefinition“ die Lichter, Mitteltöne und Schatten anzuzeigen.

Schattenschwellenwert, Schattenstärke, Lichterschwellenwert, Lichterstärke Definiert den Schwellenwert und die Stärke der Schatten, Mitteltöne und Lichter in einem Clip. Geben Sie Werte ein, oder klicken Sie auf das Dreieck neben dem Optionsnamen und ziehen Sie den Schieberegler.

Farbtonbereich Wählen Sie einen über die Steuerelemente für Farbtonwinkel, Ausgleichsstärke, Ausgleichsverstärkung, Ausgleichswinkel, Sättigung und Tonwertkorrektur angepassten Farbtonbereich aus. Die Standardeinstellung ist „Lichter“. Weitere Optionen im Einblendmenü sind „Master“, „Schatten“ und „Mitteltöne“.

Hinweis: *Sie können die drei Farbtonbereiche auch nach der Auswahl einer Option im Menü „Farbtonbereich“ mit den Farbrädern anpassen.*

Dreiwege-Farbtonausgleich und Winkel Steuert Farbton- und Sättigungsanpassungen mit Hilfe von drei Farbrädern für Schatten (linkes Rad), Mitteltöne (mittleres Rad) und Lichter (rechtes Rad). Bei Auswahl von „Master“ im Einblendmenü „Farbtonbereich“ wird ein einzelnes Masterrad angezeigt. Ein kreisförmiges Symbol bewegt sich um den Mittelpunkt des Rads und steuert die Farbtonumsetzung (UV). Ein senkrechter Griffpunkt am Symbol steuert die Ausgleichsstärke, durch die die relative Rauheit oder Feinheit der Einstellung beeinflusst wird. Der äußere Ring des Rads steuert die Farbtondrehung.



Farbräder für Dreiwege-Farbtonausgleich und Winkel

Lichter/Mittelton/Schatten-Farbtonwinkel Steuert die Farbtondrehung in den Lichtern, Mitteltönen und Schatten. Der Standardwert ist 0. Negative Werte drehen das Farbrad nach links, und positive Werte drehen es nach rechts.

Lichter/Mittelton/Schatten-Ausgleichsstärke Steuert das durch den Ausgleichswinkel bestimmte Ausmaß der Farbbalancekorrektur. Die Anpassung kann auf Lichter, Mitteltöne und Schatten angewendet werden.

Lichter/Mittelton/Schatten-Ausgleichsverstärkung Passt die Helligkeitswerte durch Multiplikation an, so dass hellere Pixel mehr betroffen sind als dunklere Pixel. Die Anpassung kann auf Lichter, Mitteltöne und Schatten angewendet werden.

Lichter/Mittelton/Schatten-Ausgleichswinkel Steuert die Farbtonumsetzung in den Lichtern, Mitteltönen und Schatten.

Lichter/Mittelton/Schattensättigung Passt die Farbsättigung in den Lichtern, Mitteltönen und Schatten an. Der Standardwert ist 100, die Farben werden dadurch nicht geändert. Werte unter 100 verringern die Sättigung, bei 0 ist jede Farbe vollständig entfernt. Durch Werte über 100 wird eine höhere Farbsättigung erzielt.

Automatischer Schwarz-Tonwert Hiermit erhöhen Sie den Schwarz-Tonwert in einem Clip, sodass die dunkelsten Tonwerte über 7,5 IRE liegen. Ein Teil des Schattens wird dabei entfernt und die dazwischen liegenden Pixelwerte werden gleichmäßig verteilt. Durch den automatischen Schwarz-Tonwert werden die Schatten in einem Bild heller.

Auto-Kontrast Hiermit wenden Sie den automatischen Schwarz-Tonwert und den automatischen Weiß-Tonwert gleichzeitig an. Die Lichter werden so dunkler und die Schatten heller.

Automatischer Weiß-Tonwert Hiermit reduzieren Sie den Weiß-Tonwert in einem Clip, sodass die niedrigsten Werte nicht über 100 IRE liegen. Ein Teil der Lichter wird dabei entfernt und die dazwischen liegenden Pixelwerte werden gleichmäßig verteilt. Durch den automatischen Weiß-Tonwert werden die Lichter in einem Bild dunkler.

Schwarz-Tonwert, Grau-Tonwert, Weiß-Tonwert Legt den Tonwert für die dunkelsten Schatten, mittleren Grautöne und die hellsten Lichter fest, indem mit verschiedenen Pipettenwerkzeugen eine Zielfarbe im Bild oder auf dem Desktop ausgewählt wird. Sie können auch auf ein Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und den Schwarz-, Grau- und Weiß-Tonwert zu definieren.

Tonwertspreizung Die äußeren zwei Regler für die Tonwertspreizung übertragen den Schwarzpunkt und den Weißpunkt auf die Einstellungen der Regler für den Tonwertumfang. Der mittlere Regler für die Tonwertspreizung passt den Gammawert im Bild an. Er verschiebt den Mittelton und ändert die Intensitätswerte des mittleren Grautonbereichs, ohne die Lichter und Schatten wesentlich zu verändern.

Regler für die Tonwertspreizung

Tonwertumfang Ordnet die Regler für die Tonwertspreizung des Schwarzpunkts und des Weißpunkts den angegebenen Werten zu. Standardmäßig stehen die Regler für den Tonwertumfang auf 0 und auf 255. Bei dieser Einstellung sind die Schatten vollständig schwarz und die Lichter vollständig weiß. Dadurch wird in der Standardposition der Tonwertumfangregler durch Verschieben des schwarzen Tonwertspreizungsreglers der Schattenwert dem Wert 0 und durch Verschieben des Weißpunktreglers der Lichterwert dem Wert 255 zugeordnet. Die übrigen Tonwerte werden auf Werte zwischen 0 und 255 neu verteilt. Durch diese Neuverteilung erhöht sich der Farbtonbereich und damit der Gesamtkontrast des Bilds.

Regler für den Tonwertumfang

Tonwertspreizung Schwarz, Tonwertspreizung Grau, Tonwertspreizung Weiß Passt die Tonwertspreizung Schwarz, Grau und Weiß für Schatten, Mitteltöne und Lichter an.

Tonwertumfang Schwarz, Tonwertumfang Weiß Passt den zugeordneten Tonwertumfang für die Tonwertspreizung Schwarz und die Tonwertspreizung Weiß für Lichter, Mitteltöne und Schatten an.

Sekundäre Farbkorrektur Gibt den Farbbereich an, der durch den Effekt korrigiert werden soll. Sie können die Farbe anhand von Farbton, Sättigung und Luminanz definieren. Klicken Sie auf das Dreieck, um auf die Steuerelemente zuzugreifen.

Hinweis: *Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Maske“ aus, um beim definieren des Farbbereichs die ausgewählten Bildbereiche anzuzeigen.*

Mitte Definiert die mittlere Farbe in dem angegebenen Bereich. Wählen Sie das Pipettenwerkzeug aus und klicken Sie damit auf eine Farbe auf dem Bildschirm, die dann im Farbfeld angezeigt wird. Verwenden Sie das Pipettenwerkzeug mit dem Pluszeichen, um den Farbbereich zu erweitern, bzw. das Pipettenwerkzeug mit dem Minuszeichen, um den Farbbereich einzuschränken. Sie können auch auf das Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und die mittlere Farbe festzulegen.

Farbton, Sättigung und Luminanz Gibt den Farbbereich an, der mit Farbton, Sättigung oder Luminanz korrigiert werden soll. Klicken Sie auf das Dreieck neben dem Optionsnamen, um zur Definition von Farbton, Sättigung oder Luminanzbereich auf die Steuerelemente für den Schwellenwert und die Stärke zuzugreifen.

Glätten Macht die Kanten des angegebenen Bereichs weniger scharf, so dass die Korrektur besser in das Originalbild überblendet wird. Je höher der Wert, umso weicher ist der Übergang.

Kantenausdünnung Macht die Kanten des angegebenen Bereichs schärfer. Die Korrektur wird so deutlicher. Je höher der Wert ist, umso schärfer sind die Kanten des angegebenen Bereichs definiert.

Farbbeschränkung umkehren Korrigiert alle Farben mit Ausnahme des Farbbereichs, den Sie mit den Einstellungen für „Sekundäre Farbkorrektur“ angegeben haben.

Verwandte Themen

Verwenden der Dreiwege-Farbkorrektur in Adobe Premiere Pro

„Anwenden von Farbkorrektureffekten“ auf Seite 336

„Anpassen von Farbe und Luminanz mithilfe von Kurven“ auf Seite 342

Effekt Einfärben

Mit diesem Effekt werden die Farbinformationen eines Bildes geändert. Der Luminanzwert gibt für jeden Pixel eine Überblendung zwischen zwei Farben an. Mit „Schwarz abbilden auf“ und „Weiß abbilden auf“ wird festgelegt, welchen Farben dunkle und helle Pixel zugewiesen werden. Dazwischen liegenden Pixeln werden Zwischenwerte zugewiesen. Die Option „Stärke“ legt die Intensität des Effekts fest.

Effekt Videobegrenzer

Mit dem Effekt „Videobegrenzer“ können Sie die Luminanz und die Farbe in einem Clip auf die von Ihnen definierten Parameter begrenzen. Diese Parameter sind nützlich, um das Video möglichst unverändert beizubehalten und gleichzeitig das Signal so anzupassen, dass es die gesetzlich festgelegten Grenzwerte für das Fernsehen erfüllt.

Geteilte Ansicht anzeigen Zeigt einen Teil des Bilds in der korrigierten Ansicht und den anderen Teil des Bilds in der unkorrigierten Ansicht an.

Layout Legt fest, ob die Bilder der geteilten Ansicht nebeneinander (horizontal) oder untereinander (vertikal) angeordnet sind.

Geteilte Ansicht (Prozent) Passt die Größe der korrigierten Ansicht an. Die Standardeinstellung ist „50%“.

Reduzierungsachse Hiermit können Sie die Grenzen durch Definieren des Luminanzbereichs (Luminanz), des Farbbereichs (Chrominanz), des Farb- und des Luminanzbereichs (Chrominanz und Luminanz) oder des Gesamtvideosignals (Intelligente Grenze) festlegen. Welche Einstellungen für den oberen und unteren Wert verfügbar sind, hängt davon ab, welche Option für die Reduzierungsachse ausgewählt wird.

Min. Luminanzwert Gibt den dunkelsten Wert in einem Bild an.

Max. Luminanzwert Gibt den hellsten Wert in einem Bild an.

Min. Chrominanzwert Gibt die geringste Sättigung für die Farben in einem Bild an.

Max. Chrominanzwert Gibt die maximale Sättigung für die Farben in einem Bild an.

Signal Min. Gibt das kleinste Videosignal einschließlich Helligkeit und Sättigung an.

Signal Max. Gibt das maximale Videosignal einschließlich Helligkeit und Sättigung an.

Reduzierungsmethode Hiermit können Sie entweder nur spezielle Farbtonbereiche komprimieren, um Details in wichtigen Farbtonbereichen zu erhalten (Glanzlichter komprimieren, Mitteltöne komprimieren, Schatten komprimieren bzw. Glanzlichter und Schatten komprimieren) oder alle Farbbereiche komprimieren (Alle komprimieren). Die Standardeinstellung ist „Alle komprimieren“.

Farbtonbereichdefinition Definiert den Farbtonbereich der Schatten, Mitteltöne und Lichter in einem Clip. Ziehen Sie die quadratischen Schieberegler, um die Schwellenwerte anzupassen. Ziehen Sie die dreieckigen Schieberegler, um die Stärke (weiche Kante) anzupassen.

Schattenschwellenwert, Schattenstärke, Lichterschwellenwert, Lichterstärke Definiert den Schwellenwert und die Stärke der Schatten, Mitteltöne und Lichter in einem Clip. Geben Sie Werte ein, oder klicken Sie auf das Dreieck neben dem Optionsnamen und ziehen Sie den Schieberegler.

Verwandte Themen

„Anpassen von Farbe und Luminanz mithilfe von Kurven“ auf Seite 342

Verzerrungsfiltereffekte

Effekt „Verbiegen“

Dieser Effekt verzerrt einen Clip, so dass sich der Eindruck einer sich sowohl vertikal als auch horizontal durch den Clip bewegenden Welle ergibt. Sie können eine Reihe von verschiedenen Wellenformen mit unterschiedlichen Größen und Raten erstellen.

Richtung Legt die Richtung der Welle fest:

- **Links** Legt fest, dass sich die Wellen nach links bewegen.
- **Rechts** Legt fest, dass sich die Wellen nach rechts bewegen.
- **Nach oben** Legt fest, dass sich die Wellen nach oben bewegen.
- **Nach unten** Legt fest, dass sich die Wellen nach unten bewegen.
- **Nach innen** Legt fest, dass die Wellen sich auf die Mitte des Clips zu bewegen.
- **Nach außen** Legt fest, dass sich die Wellen von der Mitte aus zum Rand des Clips hin bewegen.

Schwingungen Legt die Form der Welle fest. Zur Auswahl stehen sinusförmige, runde, dreieckige und quadratische Wellenformen.

Intensität Legt die Höhe der Welle fest.

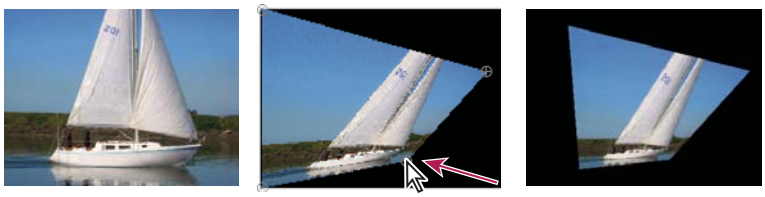
Rate Legt die Frequenz der Welle fest. Möchten Sie eine Welle nur vertikal oder nur horizontal erstellen, verschieben Sie den Regler für die *Rate* für die nicht gewünschte Richtung ganz nach links.

Breite Legt die Breite der Welle fest.

Effekt Eckpunkt

Der Eckpunkteffekt verzerrt ein Bild, indem die Position der vier Eckpunkte verändert wird. Mit diesem Effekt können Sie Bilder dehnen, verkleinern, neigen oder in sich verdrehen bzw. Perspektive oder Bewegung simulieren, die sich um die Clipkante dreht, wie z. B. eine sich öffnende Tür.

Hinweis: *Die Eigenschaften des Eckpunkteffekts lassen sich im Programmmonitor über das Symbol „Transformieren“ neben dem Eckpunkt im Effekteinstellungsfenster direkt bearbeiten. Ziehen Sie einen der vier Eckgriffpunkte, um die Eigenschaften anzupassen.*



Originalbild (links), mit verschobener Ecke (Mitte) und endgültiges Bild (rechts)

Linsenverzerrung Effekt (nur Windows)

Dieser Effekt simuliert eine verzerrte Linse, durch die der Clip betrachtet wird.

Krümmung Ändert die Linsenkrümmung. Wählen Sie einen negativen Wert für ein konkaves Bild oder einen positiven Wert für ein konvexes Bild.

Zentrierung aufheben (V) und Zentrierung aufheben (H) Verschiebt den Brennpunkt der Linse, so dass das Bild sich verbiegt und verwischt. Bei extremen Einstellungen wickelt sich das Bild um sich selbst.

Prisma FX (Vert.) und Prisma FX (Horiz.) Erzeugt ein ähnliches Ergebnis wie die Aufhebung der vertikalen oder horizontalen Zentrierung, mit der Ausnahme, dass sich das Bild bei Extremwerten nicht um sich selbst wickelt.

Hintergrund Legt die Hintergrundfarbe fest.

Alphakanal Ist diese Option aktiviert, wird der Hintergrund transparent, so dass die darunter liegenden Spuren sichtbar werden. Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf „Setup“, um auf diese Option zuzugreifen.

Effekt Zoomen

Mit dem Effekt „Zoomen“ kann ein Bild ganz oder teilweise vergrößert werden. Dieser Effekt kann wie eine Lupe wirken, die über einen Bildbereich gehalten wird. Sie können mit diesem Effekt aber auch das gesamte Bild unter Beibehaltung der Auflösung auf weit über 100% skalieren.

Originalbild (links) und mit verschiedenen Effektvarianten (Mitte und rechts)

Form Die Form des gezoomten Bereichs.

Mitte Der Mittelpunkt des gezoomten Bereichs.

Vergrößerung Prozentsatz, um den der gezoomte Bereich skaliert wird.

Verknüpfen Gibt an, wie die Größe und Kantenweichzeichnung des gezoomten Bereichs von der Einstellung „Vergrößerung“ betroffen sind. Wenn Sie „Verknüpfung“ auf einen anderen Wert als „Keine“ einstellen, wird die Option „Ebene neu skalieren“ deaktiviert.

- **Ohne** Die Größe und Kantenweichzeichnung des gezoomten Bereichs sind nicht von der Einstellung „Vergrößerung“ abhängig.
- **Größe mit Vergrößerung** Der Radius des gezoomten Bereichs entspricht dem Vergrößerungsfaktor (ein Prozentsatz) multipliziert mit dem Wert für die Größe.
- **Größe und weiche Kante mit Vergrößerung** Der Radius des gezoomten Bereichs entspricht dem Vergrößerungsfaktor (ein Prozentsatz) multipliziert mit dem Wert für die Größe. Die Breite der weichen Kante entspricht dem Vergrößerungsfaktor multipliziert mit dem Wert für „Weiche Kante“.

Größe Der Radius des gezoomten Bereichs (in Pixeln).

Weiche Kante Das Ausmaß der weichen Kante (in Pixeln).

Deckkraft Die Deckkraft des vergrößerten Bereichs als Prozentsatz der Deckkraft des Originalclips.

Skalieren Die Art der Skalierung, mit der das Bild vergrößert wird:

- **Standard** Wenn Sie diese Methode wählen, bleibt die Schärfe im Bild erhalten, bei höheren Werten sind aber deutlich stufige Kanten zu erkennen.
- **Soft** Verwendet Spline-Algorithmen. Wenn Sie das Bild über 100 % hinaus skalieren, werden mit der Einstellung „Weich" die Kanten unter Beibehaltung der Bildqualität geglättet. Die Einstellung „Weich" empfiehlt sich bei der Verwendung von großen Werten für „Vergrößerung".
- **Streuen** Erzeugt beim Vergrößern des Bildes Streupixel oder Artefakte.

Modus Die Füllmethode, mit der der vergrößerte Bereich und der Originalclip miteinander kombiniert werden. Bei Wahl von „Ohne" werden um den gezoomten Bereich herum transparente Pixel angezeigt.

Ebene neu skalieren Wenn „Ebene neu skalieren" ausgewählt ist, kann sich der vergrößerte Bereich über die Grenzen des Originalclips hinaus erstrecken.

Effekt Spiegeln

Mit dem Spiegeleffekt wird das Bild entlang einer Linie geteilt und eine Seite auf die andere gespiegelt.

Mittelpunkt Die Position der Linie, um die gespiegelt wird.

Winkel Der Winkel der Linie, um die gespiegelt wird. Bei einem Winkel von 0 Grad wird die linke Seite auf die rechte Seite gespiegelt. Bei einem Winkel von 90 Grad wird der obere Teil auf den unteren Teil gespiegelt.

Hinweis: *Sie können den Effekt „Spiegeln" direkt im Programmmonitor bearbeiten. Klicken Sie auf das Symbol „Transformieren"* *und ziehen Sie den Anpassungsgriffpunkt.*

Effekt Verschieben

Der Effekt „Verschieben" schwenkt das Bild innerhalb eines Clips. Visuelle Informationen, die an einer Seite aus dem Bild herausgeschoben werden, werden auf der gegenüber liegenden Seite angezeigt.

Mittelpunkt verschieben auf Die neue Position des Mittelpunkts des Originalbildes.

Mit Original mischen Die Transparenz des Effekts. Das Ergebnis des Effekts wird mit dem Originalbild gemischt und das Ergebnis des Effekts wird darüber gelegt. Je höher Sie diesen Wert einstellen, desto weniger wird der Clip von dem Effekt beeinflusst. Wenn Sie diesen Wert z. B. auf 100 % setzen, hat der Effekt keine sichtbaren Auswirkungen auf den Clip. Wenn Sie diesen Wert auf 0 % setzen, scheint das Originalbild nicht durch.

Effekt Wölben

Der Effekt „Wölben" verzerrt eine Ebene, indem er einen Bereich des Bildes um eine gewölbte Form legt.

Effekt Transformieren

Mit diesem Effekt werden zweidimensionale geometrische Transformationen auf einen Clip angewendet. Wenden Sie den Transformierungseffekt anstatt der fixierten Effekte eines Clips an, wenn Sie Ankerpunkt, Position, Skalierung oder Deckkrafteinstellungen vor dem Rendern anderer Standardeffekte rendern möchten. Die Eigenschaften für Ankerpunkt, Position, Drehung, Maßstab und Deckkraft ähneln den Fixiert-Effekten. Weitere Informationen zum Transformierungseffekt finden Sie im Lernprogramm Project 7-Studentenratgeber im Abschnitt „Verwenden anderer Bewegungseffekte: 3D-Effekt, Kameraansicht und Transformieren". Ein Lernprogramm zum Verwenden des Transformierungseffekts zum Erstellen von Bild-im-Bild finden Sie unter Vierfach-Bild-im-Bild von Curt Wrigley.

Verzerren Betrag der Scherung.

Verzerrungsachse Die Achse, um die herum die Scherung auftritt.

Hinweis: *Der Effekt „Transformieren" von Adobe After Effects enthält das Steuerelement „Öffnungswinkel" und die Option „Öffnungswinkel der Komposition verwenden". Beide Steuerelemente können nur in After Effects angepasst werden.*

Effekt Turbulentes Versetzen

Der Effekt „Turbulentes Versetzen" erzeugt mit Hilfe fraktaler Störungen (Fraktalrauschen) Turbulenzverzerrungen in einem Bild. So können Sie mit diesem Effekt z. B. fließendes Wasser, Spiegelkabinetteffekte und wehende Fahnen erzeugen.

Originalbild (links) und mit verschiedenen Effektvarianten (Mitte und rechts)

Versetzung Die Art der verwendeten Turbulenz. Die Optionen „Turbulent (sanfter)", „Wölben (sanfter)" und „Drehen (sanfter)" erzeugen jeweils die gleiche Wirkung wie die Optionen „Turbulent", „Wölben" und „Drehen" mit dem Unterschied, dass mit der Option „sanfter" weichere Verkrümmungen erreicht werden, die mehr Zeit zum Rendern benötigen können. Mit der Option „Vertikale Versetzung" wird das Bild lediglich vertikal verkrümmt. Mit der Option „Horizontale Versetzung" wird das Bild lediglich horizontal verkrümmt. Mit der Option „Horizontale und vertikale Versetzung" wird das Bild sowohl vertikal als auch horizontal verkrümmt.

Stärke Höhere Werte bewirken stärkere Verzerrungen.

Größe Je höher der Wert, desto größer die verzerrten Bereiche.

Verschiebung (Turbulenz) Legt den Teil der Fraktalform fest, mit dem die Verzerrung erstellt wird.

Komplexität Legt fest, wie viel Detail in der Turbulenz zu sehen ist. Niedrigere Werte bewirken weichere Verzerrungen.

Evolution Durch Animation dieser Einstellung erzeugen Sie Änderungen der Turbulenz über einen Zeitverlauf.

Hinweis: *Obwohl der Evolutionswert in als Umdrehungen bezeichneten Einheiten festgelegt wird, sollten Sie unbedingt beachten, dass diese Umdrehungen zunehmen. Die Evolution nimmt bei jedem neuen Wert bis ins Endlose zu. Verwenden Sie die Option „Zyklusevolution", um die Evolutionseinstellung bei jeder Umdrehung zum Ursprungszustand zurückkehren zu lassen.*

Optionen für Evolution Die Evolutionsoptionen bieten Einstellungen, die den Effekt für einen kurzen Zyklus rendern und ihn danach für die Dauer des Clips in einer Schleife laufen lassen. Mit diesen Einstellungen können Sie die Turbulenzelemente in Schleifen vorrendern und so die für das Rendern erforderliche Zeit verkürzen.

- **Zyklusevolution** Erstellt eine Schleife, die den Evolutionszustand zwingt, wieder zum Startpunkt zurückzukehren.
- **Zyklus (in Umdrehungen)** Die Anzahl der Umdrehungen der Einstellung „Evolution", die die fraktale Störung durchläuft, bevor sie wiederholt wird. Das Timing dieser Evolutionszyklen wird durch die Zeit zwischen den „Evolution"-Keyframes bestimmt.

Hinweis: *Die Einstellung „Zyklus" beeinflusst nur den Zustand des Fraktals, nicht die Geometrie oder andere Einstellungen. Mit anderen Einstellungen für „Größe" oder „Versatz" können Sie andere Ergebnisse erhalten.*

• **Zufallsverteilung** Gibt einen Wert an, den der Effekt zur Generierung der fraktalen Störung verwendet. Das Animieren dieser Eigenschaft führt zum schnellen Überblenden einer Menge fraktaler Formen in eine andere des gleichen Fraktaltyps. Verwenden Sie die Einstellung „Evolution" für eine glatte Überblendung der Aufrauung.

Hinweis: *Erstellen Sie neue Animationen fraktaler Störungen, indem Sie vorher erstellte Evolutionszyklen neu verwenden und nur den Wert „Zufallsverteilung" ändern. Durch Eingeben eines Wertes für „Zufallsverteilung" wird das Störungsmuster verändert, ohne dass die Evolutionsanimation gestört wird.*

Randausgleich Gibt an, welche Kanten „festgesteckt" werden sollen, sodass die Pixel entlang dieser Kanten nicht versetzt werden.

Glätten für beste Qualität Geben Sie den Umfang der Glättung mithilfe der Einstellungen „Wenig" und „Stark" an.

Effekt Strudel

Mit dem Effekt „Strudel" wird ein Bild verzerrt, indem ein Clip um seinen Mittelpunkt gedreht wird. Das Bild wird in der Mitte stärker verzerrt als am Rand, sodass bei sehr hohen Einstellungswerten ein Wasserstrudel erzeugt wird.

Winkel Gibt an, wie stark das Bild verstrudelt werden soll. Bei positiven Werten wird der Strudel im Uhrzeigersinn, bei negativen Werten gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Wenn Sie einen Wasserstrudel erzeugen möchten, animieren Sie den Winkel.

Strudelradius Gibt den Radius des Strudels vom Zentrum aus an. Dieser Wert ist ein Prozentsatz der Breite bzw. Höhe des Clips, je nachdem, welcher Wert größer ist. So wird z. B. beim Wert 50 ein Strudel erzeugt, der sich bis an den Rand des Clips erstreckt.

Strudelmittelpunkt Legt den Mittelpunkt des Strudels fest.

Effekt Komplexe Wellen

Der Effekt „Komplexe Wellen" erzeugt den Eindruck einer über das Bild wandernden Welle. Sie können dabei ganz unterschiedliche Wellenformen erstellen, von quadratischen Wellen über kreisförmige Wellen bis hin zu Sinuswellen. Der Effekt „Komplexe Wellen" wird (ohne Keyframes) automatisch mit einer über den gesamten Zeitraum konstanten Geschwindigkeit animiert. Wenn Sie die Geschwindigkeit variieren möchten, müssen Sie Keyframes einrichten.

Wellenart Die Form der Welle.

Wellenhöhe Die Entfernung zwischen den einzelnen Wellenbergen (in Pixeln).

Breite Die Größe der Welle (in Pixeln).

Richtung Die Richtung, in der die Wellen über das Bild wandern. Bei einem Wert von 225 Grad z. B. wandern die Wellen diagonal von rechts oben nach links unten.

Wellengeschwindigkeit Die Geschwindigkeit, mit der sich die Wellen fortbewegen (in Kreisen pro Sekunde). Bei einem negativen Wert wird die Richtung der Wellen umgekehrt und beim Wert 0 wird keinerlei Bewegung erzeugt. Wenn sich die Wellengeschwindigkeit im Laufe der Zeit ändern soll, geben Sie für diese Einstellung den Wert 0 an, und richten Sie dann für die Eigenschaft „Phase" Keyframes ein.

Randausgleich Gibt an, welche Kanten „festgesteckt" werden sollen, sodass diese Kanten nicht versetzt werden.

Phase Der Punkt auf der Wellenform, von dem ein Wellenkreis ausgeht. Beispiel: Bei „0 Grad" geht die Welle vom Mittelpunkt ihrer abfallenden Seite, bei „90 Grad" vom tiefsten Punkt des Wellentals aus.

Glätten (Beste Qualität) Gibt den Grad des Antialiasing (der Kantenglättung) an, das auf das Bild angewendet werden soll. In vielen Fällen reicht jedoch eine niedrigere Einstellung aus, um befriedigende Ergebnisse zu erzielen. Eine hohe Einstellung kann zu einer deutlich längeren Renderzeit führen.

GPU-Effekte (nur Windows)

Effekt „Umblättern“ (nur Windows)

Verwenden Sie die Option „Seite aufrollen“, um zu simulieren, wie eine Seite langsam umgeblättert wird. Während die „Seite“ umgeblättert wird, sehen Sie, wie sich die Rückseite des Bildes auf der gegenüberliegenden, aufgerollten Seite abbildet. Die Rückseite des Bildes ist ein Spiegelbild der Vorderseite. Dieser Effekt ist besonders für Übergänge nützlich, bei denen Sie einen qualitativ hochwertigen, strukturierten Umblättereffekt erzielen möchten, um einen darunter liegenden Frame sichtbar zu machen. Die Option „Seite aufrollen“ enthält Steuerelemente, die in derselben Weise funktionieren wie bei dem Effekt „Wellen (kreisförmig)“.

Die Option „Seite aufrollen“ umfasst die folgenden Steuerelemente, die bei dem Effekt „Wellen (kreisförmig)“ nicht verfügbar sind:

Aufrollwinkel Legt fest, an welcher Stelle der Bildkante mit dem Aufrollen begonnen werden soll.

Aufrollstärke Legt fest, wie weit die aufgerollte Kante in das Bild hineinreicht.

Verwandte Themen

„Effekt Wellen (kreisförmig) (Nur Windows)“ auf Seite 409

Effekt „Lichtbrechung“ (nur Windows)

Verwenden Sie diesen Effekt, um eine Welle zu erzeugen, und lassen Sie die Oberfläche Ihres Bildes das Licht brechen. Damit wird simuliert, wie sich ein Element verzerrt, wenn es sich direkt unter der Oberfläche eines fließenden Gewässers oder hinter einem lichtbrechenden Objekt wie Milchglas befindet.

Wellenstärke Legt die Größe der Wellen fest. Durch Animieren dieser Eigenschaft erzeugen Sie den Effekt eines fließenden Gewässers.

Brechungsindex Legt das Verhältnis der Lichtgeschwindigkeit fest, wenn Licht von einem dünneren in ein dichteres Medium eintritt.

Relief Legt den Körnungsgrad der Oberfläche fest.

Tiefe Legt die Tiefe der Oberfläche fest, durch die Sie das Bild sehen. Beispiel: Wenn Sie ein sich unter Wasser befindliches Objekt simulieren und diesen Wert anpassen, ändert sich die Wahrnehmung, wie tief sich das Objekt im Wasser befindet.

Effekt Wellen (kreisförmig) (Nur Windows)

Verwenden Sie die Option „Wellen (kreisförmig)“, um einen Effekt zu erzeugen, der den kreisförmigen Wellen auf der Wasseroberfläche ähnelt.

Oberflächenwinkel „X“ und Oberflächenwinkel „Y“ Legt den Grad der Drehung auf der jeweiligen Koordinatenachse fest.

Wellen von der Mitte aus Legt die Position von X und Y für den Mittelpunkt der Welle fest. Sie können diese Eigenschaft auch direkt in der Monitoransicht ändern.

Wellenstärke Legt die Größe der Wellen fest.

Hauptlichtwinkel „A“ und „B“ Legt die Winkelposition der Lichtquelle im Polarkoordinatensystem fest. Winkel A liegt auf der z-Achse und Winkel B wird auf der xy-Ebene gebildet.

Lichtabstand Legt den Abstand zwischen der Lichtquelle und dem Mittelpunkt der Wellenoberfläche fest.

Relief Legt die Anzahl der Störungen fest, die auf der Wellenoberfläche abgebildet werden. Je nachdem, welchen Wert Sie einstellen, erhält die Oberfläche durch Anpassen dieser Option ein meliertes oder knotenartiges Aussehen.

Glanz Legt den Glanz der Oberfläche fest.

Störung Legt fest, wie sehr die Oberfläche gekörnt oder fehlerhaft ist.

Effekte unter „Generieren“

Effekt „4-Farben-Verlauf“

Der Effekt „4-Farben-Verlauf“ erzeugt einen Verlauf aus vier Farben. Der Verlauf wird durch vier Effektankerpunkte definiert, deren Positionen und Farben mit den Einstellungen „Positionen“ und „Farben“ animiert werden können. Der Verlauf besteht eigentlich aus vier Farbflächenkreisen, die miteinander vermischt werden und von denen jeder einen Effektankerpunkt in seiner Mitte hat.

Überblenden Durch höhere Werte entstehen allmählichere Übergänge zwischen den Farben.

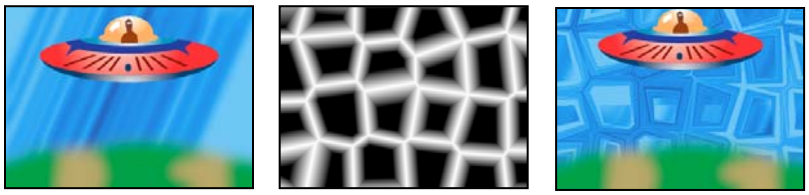
Zittern Der Betrag des *Zitterns* (Störung) im Verlauf. Das Zittern, wodurch eine Bänderung der Farben verringert wird, wirkt sich nur auf die Bereiche aus, in denen eine Bänderung der Farben auftreten könnte.

Deckkraft Die Deckkraft des Verlaufs, als Prozentsatz der Deckkraft des Clips.

Modus Die Füllmethode für die Kombination des Verlaufs mit dem Clip.

Effekt Zellmuster

Der Effekt „Zellmuster“ erzeugt Zellmuster auf der Basis von Zellstörungen. Verwenden Sie diesen Effekt, um statische oder sich bewegende Hintergrundstrukturen und -muster zu erstellen. Die Muster können entweder als strukturierte Masken, als Überblendungsmasken oder als Quelle für Verschiebungsmatrizen verwendet werden.



Originalbild (links); Zellmuster erstellt Verschiebungsmatrize (Mitte), die für den Effekt „Versetzen“ verwendet wird (rechts).

Zellmuster Das zu verwendende Zellmuster. *HQ* steht für Muster hoher Qualität, die mit höherer Definition als ihre unmarkierten Gegenstücke rendern. Die Option „Gemischte Kristalle“ ist nur als hochwertige Option verfügbar.

Hinweis: *Vom Erscheinungsbild her ist die Option „Statische Platten“ mit der Option „Platten“ identisch. Bei der Entwicklung der Zellen behalten die statischen Platten jedoch einen gleichförmigen Helligkeitswert bei, während sich bei Platten die Helligkeit des Zellmusters verschiebt.*

Umkehren Kehrt das Zellmuster um. Schwarze Bereiche werden zu weißen und weiße Bereiche zu schwarzen.

Kontrast/Schärfe Legt den Kontrast des Zellmusters fest, wenn Sie das Zellmuster „Blasen“, „Kristalle“, „Ganzseitig“, „Gemischte Kristalle“ oder „Röhrenförmig“ verwenden. Diese Einstellung bestimmt die Schärfe für eine beliebige Option der Platten oder Kristalle.

Hinweis: *Der Kontrast wird von der im Menü „Überlauf“ ausgewählten Option beeinflusst.*

Überlauf Gibt an, wie der Effekt Werte neu zuordnet, die außerhalb des Graustufenbereichs von 0 bis 255 liegen. Die Option „Überlauf" ist nicht verfügbar, wenn Zellmuster auf der Basis von Schärfe ausgewählt werden.

- **Beschneiden** Werte über 255 werden dem Wert 255 zugeordnet. Werte unter 0 werden dem Wert 0 zugeordnet. Der Kontrastwert steuert, wie viel des Bildes außerhalb des Bereichs von 0 bis 255 fällt; höhere Kontrastwerte führen zu einem Bild, das hauptsächlich aus Schwarz oder Weiß mit wenig Grau besteht. Deshalb werden bei höheren Kontrasteinstellungen weniger feine Zellendetails angezeigt.

- **Weich beschränken** Graustufenwerte werden neu zugeordnet, so dass sie in den Bereich zwischen 0 und 255 fallen. Der Kontrast erscheint reduziert; die Zellen sind hauptsächlich grau mit einigen wenigen rein schwarzen oder rein weißen Bereichen.

- **Zurücklaufen** Werte über 255 und unter 0 werden in den Bereich von 0 bis 255 zurückgespiegelt. Beispiel: Ein Wert von 258 (255+3) wird auf 252 (255-3) gespiegelt, und ein Wert von -3 wird auf 3 gespiegelt. Bei dieser Einstellung nehmen Komplexität und Detail bei Kontrastwerten von mehr als 100 zu.

Verteilen Legt fest, in welchem Maß das Muster zufällig gezeichnet wird. Niedrigere Werte führen zu gleichmäßigeren oder rasterähnlichen Zellmustern.

Größe Die Größe der Zellen. Die Standardgröße ist 60.

Verschiebung Definiert den Teil des Zellmusters, der verwendet wird.

Kachel-Optionen Wählen Sie „Kacheln aktivieren", um ein Muster aus sich wiederholenden Kacheln zu erstellen. Mit „Zellen horizontal" und „Zellen vertikal" wird die Höhe und Breite einer Kachel in Zellen festgelegt.

Evolution Durch Animation dieser Einstellung erzeugen Sie Änderungen des Musters über einen Zeitverlauf.

Hinweis: *Obwohl der Evolutionswert in als Umdrehungen bezeichneten Einheiten festgelegt wird, sollten Sie unbedingt beachten, dass diese Umdrehungen zunehmen. Die Evolution nimmt bei jedem neuen Wert bis ins Endlose zu. Verwenden Sie die Option „Zyklusevolution", um die Evolutionseinstellung bei jeder Umdrehung zum Ursprungszustand zurückkehren zu lassen.*

Optionen für Evolution Bieten Einstellungen, die den Effekt für einen kurzen Zyklus rendern und ihn danach für die Dauer des Clips in einer Schleife laufen lassen. Mit diesen Einstellungen können Sie die Zellmusterelemente in Schleifen vorrendern und so die für das Rendern erforderliche Zeit verkürzen.

- **Zyklusevolution** Erstellt eine Schleife, die den Evolutionszustand zwingt, wieder zum Startpunkt zurückzukehren.

- **Zyklus** Die Anzahl der Umdrehungen (der Evolutionseinstellung), die das Zellmuster durchläuft, bevor es wiederholt wird. Das Timing dieser Evolutionszyklen wird durch die Zeit zwischen den „Evolution"-Keyframes bestimmt.

Hinweis: *Die Einstellung „Zyklus" beeinflusst nur den Zustand des Zellmusters, nicht die Geometrie oder andere Einstellungen. Mit anderen Einstellungen für „Größe" oder „Versatz" können Sie andere Ergebnisse erhalten.*

- **Zufallsverteilung** Gibt einen Wert an, den der Effekt zur Generierung des Zellmusters verwendet. Das Animieren dieser Eigenschaft führt zum schnellen Überblenden eines Zellmusters in ein anderes des gleichen Zellmustertyps. Verwenden Sie die Einstellung „Evolution" für eine glatte Überblendung der Zellmuster.

Hinweis: *Erstellen Sie neue Zellmusteranimationen, indem Sie vorher erstellte Evolutionszyklen neu verwenden und nur den Wert „Zufallsparameter" ändern. Durch Eingeben eines Wertes für „Zufallsverteilung" wird das Zellmuster verändert, ohne dass die Evolutionsanimation gestört wird.*

Effekt „Schachbrett" (Nur Windows)

(32 Bit) Mit dem Effekt „Schachbrett" wird ein Schachbrettmuster von Rechtecken erstellt, von denen die Hälfte transparent ist.

Eine ähnliche Farbe erzeugt einen subtilen Effekt (Mitte), durch die Verwendung von Rot in Kombination mit einer hohen Breite und einer geringen Höhe wird ein Streifeneffekt erzeugt (rechts).

Anker Der Ursprung des Schachbrettmusters. Durch Verschieben des Ankerpunkts verschiebt sich auch das Rastermuster.

Rastergröße von So werden die Abmessungen der Rechtecke ermittelt:

- **Eckpunkt** Die Abmessungen jedes Rechtecks sind die des Rechtecks mit den gegenüberliegenden Ecken, die von den Eck- und Ankerpunkten definiert werden.
- **Regler für Breite** Die Höhe und Breite eines Rechtecks entsprechen dem Wert „Breite“, d. h. es handelt sich bei den Rechtecken um Quadrate.
- **Regler für Breite und Höhe** Die Höhe eines Rechtecks entspricht dem Wert „Höhe“. Die Breite eines Rechtecks entspricht dem Wert „Breite“.

Weiche Kante Die Breite der weichen Kante innerhalb des Schachbrettmusters.

Farbe Die Farbe der nicht transparenten Rechtecke.

Deckkraft Die Deckkraft der farbigen Rechtecke.

Modus Die Füllmethode, mit der das Schachbrettmuster mit dem Originalclip kombiniert wird. Mit der Standardoption „Ohne“ wird nur das Schachbrettmuster gerendert.

Effekt Kreis

Der Effekt „Kreis“ erstellt einen individuell anpassbaren, ausgefüllten Kreis oder einen Ring.

Rand Die Option „Ohne“ erzeugt einen ausgefüllten Kreis. Alle anderen Optionen erzeugen Ringe. Jede Option entspricht einem anderen Satz von Eigenschaften, mit denen die Form und der Rand des Rings festgelegt werden:

- **Kantenradius** Der Unterschied zwischen der Eigenschaft „Kantenradius“ und der Eigenschaft „Radius“ ist die Breite des Rings.
- **Breite** Mit der Eigenschaft „Breite“ wird die Breite des Rings festgelegt.
- **Breite * Radius** Das Produkt der Eigenschaft „Breite“ und der Eigenschaft „Radius“ ist die Breite des Rings.
- **Breite und weiche Kante * Radius** Das Produkt der Eigenschaft „Breite“ und der Eigenschaft „Radius“ ist die Breite des Rings. Das Produkt der Eigenschaft „Weiche Kante“ und der Eigenschaft „Radius“ ist die Breite des Rings.

Weiche Kante Die Breite der weichen Kante.

Kreis umkehren Kehrt die Maske um.

Modus Die Füllmethode, mit der die Form mit dem Originalclip kombiniert wird. Bei der Standardeinstellung „Keine“ wird nur die Form ohne den Originalclip angezeigt.

Effekt Pipettenfüllung

Der Effekt „Pipettenfüllung“ wendet das mit der Pipette aufgenommene Farbmuster auf den Originalclip an. Dieser Effekt ist hilfreich, wenn Sie eine Volltonfarbe von einem Sample-Punkt auf dem Originalclip aufnehmen möchten oder einen Farbwert von einem Clip aufnehmen und diese Farbe unter Verwendung eines Transfermodus auf einen zweiten Clip anwenden möchten.

Originalbild (links) und mit verschiedenen Farbmustern (Mitte und rechts)

Sample-Punkt Das Zentrum des aufgenommenen Bereichs.

Sample-Radius Der Radius des aufgenommenen Bereichs.

Durchschnittl. Pixelfarben Gibt an, welche Farbwerte aufgenommen werden:

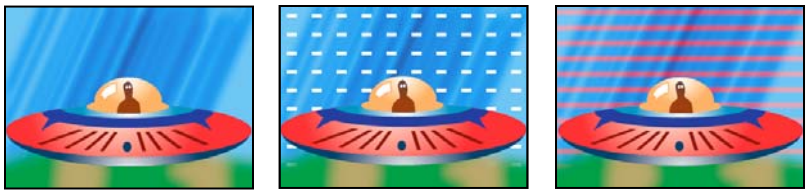
- **Leere überspringen** Die durchschnittlichen RGB-Farbwerte werden mit Ausnahme der Farbwerte von transparenten Pixeln aufgenommen.
- **Alle** Verwendet den Durchschnitt aller RGB-Farbwerte als Farbmuster, einschließlich derjenigen von transparenten Pixeln.
- **Alle integrierten** Der Durchschnitt aller RGB-Farbwerte wird mit dem Alphakanal multipliziert und dann als Farbmuster verwendet.
- **Inklusive Alpha** Verwendet den Durchschnitt aller RGB-Farben und Alphakanal-Werte als Farbmuster. Das Farbmuster enthält deshalb auch die durchschnittliche Transparenz der Pixel im Muster.

Original-Alpha beibehalten Wenn diese Einstellung aktiviert ist, behält der Effekt den Alphakanal des Originalclips bei. Wenn Sie im Menü „Durchschnittl. Pixelfarben“ die Option „Inklusive Alpha“ auswählen, wird der ursprüngliche Alphakanal als Schablone über das aufgenommene Farbmuster gelegt.

Mit Original mischen Die Transparenz des Effekts. Das Ergebnis des Effekts wird mit dem Originalbild gemischt und das Ergebnis des Effekts wird darüber gelegt. Je höher Sie diesen Wert einstellen, desto weniger wird der Clip von dem Effekt beeinflusst. Wenn Sie diesen Wert z. B. auf 100 % setzen, hat der Effekt keine sichtbaren Auswirkungen auf den Clip. Wenn Sie diesen Wert auf 0 % setzen, scheint das Originalbild nicht durch.

Effekt Raster

Der Effekt „Raster“ erzeugt individuelle Raster. Rendern Sie dieses Raster in einer Farbfläche oder als Maske im Alphakanal des Originalclips. Dieser Effekt eignet sich zum Erzeugen von Design-Elementen und Matten, in denen andere Effekte angewendet werden können.



Originalbild (links) und mit verschiedenen Effektvarianten (Mitte und rechts)

Anker Der Ursprung des Rastermusters. Durch Verschieben des Ankerpunkts verschiebt sich auch das Rastermuster.

Rastergröße von So werden die Abmessungen der Rechtecke ermittelt:

- **Eckpunkt** Die Abmessungen jedes Rechtecks sind die des Rechtecks mit den gegenüberliegenden Ecken, die von den Eck- und Ankerpunkten definiert werden.
- **Regler für Breite** Die Höhe und Breite eines Rechtecks entsprechen dem Wert „Breite", d. h. es handelt sich bei den Rechtecken um Quadrate.
- **Regler für Breite und Höhe** Die Höhe eines Rechtecks entspricht dem Wert „Höhe". Die Breite eines Rechtecks entspricht dem Wert „Breite".

Rahmen Die Breite der Rasterlinien. Ein Wert von 0 blendet das Raster aus.

Hinweis: *Das Glätten des Rasterrahmens kann dazu führen, dass die sichtbare Stärke variiert.*

Weiche Kante Die Glättung des Rasters.

Raster umkehren Kehrt die transparenten und deckenden Bereiche des Rasters um.

Farbe Die Farbe des Rasters.

Deckkraft Die Deckkraft des Rasters.

Modus Die Füllmethode, mit der das Raster mit dem Originalclip kombiniert wird. Im Standardmodus „Keine" wird nur das Raster gerendert.

Effekt Blendenflecke

Dieser Effekt simuliert die Lichtbrechung, die entsteht, wenn ein helles Licht auf die Kameralinse fällt.

Mittelpunkt der Lichtbrechung Legt die Position für den Mittelpunkt des Flecks fest.

Blendenfleck-Helligkeit Legt den Prozentsatz der Helligkeit fest. Es können Werte zwischen 0 Prozent und 300 Prozent eingestellt werden.

Objektivart Bestimmt die zu simulierende Objektivart.

Mit Original mischen Gibt an, in welchem Umfang der Effekt an den Quellclip angeglichen wird.

Effekt Blitz

Mit dem Effekt „Blitz" werden Lichtblitze, Jakobsleitern und andere elektrische Effekte zwischen zwei festgelegten Punkten eines Clips erstellt. Dieser Effekt wird automatisch ohne Keyframes über den gesamten Zeitraum des Clips hinweg animiert.

Startpunkt, Endpunkt Geben an, wo der Blitzeffekt beginnt und wo er endet.

Segmente Die Anzahl der Segmente, die den Hauptblitz bilden. Bei höheren Werten wird der Effekt detaillierter, der Bewegungsablauf jedoch weniger gleichmäßig.

Amplitude Die Höhen und Tiefen des Blitzstrahls als Prozentsatz der Clipbreite.

Details und Details: Amplitude Legen fest, wie detailliert der Blitzstrahl und seine Verzweigungen dargestellt werden sollen. Die Werte für „Detail" reichen gewöhnlich von 2 bis 3. Ein typischer Wert für „Details: Amplitude" ist 0,3. Höhere Werte für beide Einstellungen eignen sich am besten für Standbilder, verdecken jedoch in der Regel die Animation.

Verzweigung Die Anzahl an Gabelungen, die an den Enden der Blitzsegmente angezeigt werden. Mit dem Wert 0 wird keine Verzweigung, mit dem Wert 1,0 wird bei jedem Segment eine Verzweigung erzeugt.

Weitere Verzweigung Die Häufigkeit der weiteren Verzweigungen. Durch hohe Werte wird ein Blitzstrahl mit baumartigen Verästelungen erzeugt.

Verzweigungswinkel Der Winkel zwischen einer Verzweigung und dem Hauptblitzstrahl.

Verzweigungslänge Länge Die Länge jedes Verzweigungssegments als ein Bruchteil der durchschnittlichen Segmentlänge des Blitzstrahls.

Verzweigungssegmente Die maximale Anzahl an Segmenten für jede Verzweigung. Um lange Segmente zu erzeugen, geben Sie sowohl unter „Verzweigungslänge der Segmente" als auch unter „Verzweigungssegmente" höhere Werte an.

Verzweigungsbreite Die durchschnittliche Breite jeder Verzweigung als Bruchteil der Breite des gesamten Blitzstrahls.

Geschwindigkeit Legt fest, wie schnell sich der Blitzstrahl entfaltet.

Stabilität Legt fest, wie genau der Blitz der Linie folgt, die durch den Anfangs- und Endpunkt definiert ist. Durch die Angabe niedriger Werte bleibt der Blitzstrahl nah an der Linie, durch die Angabe höherer Werte vergrößern sich die Zacken.

Endpunkt fixieren Gibt an, ob der Endpunkt des Blitzstrahls an einer Position fixiert wird. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, endet der Blitzstrahl in der Nähe des Endpunkts.

Breite, Abweichung Legen die Breite des Hauptblitzstrahls sowie die erlaubte Abweichung der einzelnen Segmente von der Breite fest. Die Änderungen der Breite unterliegen dem Zufallsprinzip. Beim Wert 0 erfolgt keine Änderung der Breite, der Wert 1 bewirkt maximale Breitenänderungen.

Kernbreite Die Breite des inneren Scheins, wie unter der Einstellung „Innenfarbe" angegeben. Die Kernbreite steht im Verhältnis zur Gesamtbreite des Blitzstrahls.

Außenfarbe, Innenfarbe Die für das äußere und innere Leuchten des Blitzes verwendeten Farben. Da diese Farben beim Blitzeffekt zusätzlich zu den in der Komposition bereits vorhandenen Farben hinzugefügt werden, erhalten Sie mit Primärfarben normalerweise die besten Ergebnisse. Helle Farben werden oft noch zusätzlich aufgehellt, in einigen Fällen sogar weiß. Dies hängt von der Helligkeit der angrenzenden Farben ab.

Blitzstärke, Richtung Die Stärke und die Richtung der Blitzstrahlkraft. Verwenden Sie die Einstellung „Blitzstärke" zusammen mit der Option „Stabilität", um einen Jakobsleiter-Effekt zu erzeugen.

Zufallsverteilung Ein Eingabewert für den Zufallsstörgenerator, der die Grundlage für den Effekt „Blitz" bildet.

Hinweis: *Das zufällig generierte Aussehen des Blitzes könnte andere Bilder im Clip negativ beeinflussen. Experimentieren Sie mit den Werten für „Zufallsparameter", bis Sie den richtigen Wert für den Clip gefunden haben.*

Modus Die Füllmethode, mit der der Blitz mit dem Originalclip kombiniert wird.

In jedem Frame neu Der Blitz wird für jeden Frame neu erzeugt. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass der Blitz immer auf die gleiche Weise in demselben Frame erscheint, sobald Sie diesen ausführen. Wenn Sie diese Option aktivieren, erhöht sich die Renderzeit.

Effekt Füllwerkzeug

Der Effekt „Füllwerkzeug“ setzt keine anderen Effekte außer Kraft und füllt einen Bereich mit einer durchgehenden Farbe. Er funktioniert ähnlich wie das Füllwerkzeug von Adobe Photoshop. Verwenden Sie das Füllwerkzeug, um cartoonartige, konturierte Zeichnungen mit einer Farbe zu versehen oder die Farbe ausgewählter Bildbereiche durch eine andere zu ersetzen.

Farben füllen spiralförmige Formen auf separaten Spuren (links und Mitte); Anwendung des Effekts im Farbtransfermodus (rechts)

Füllpunkt Der Effekt füllt einen Bereich, der den Füllpunkt enthält. Der Bereich wird durch die Analyse von Pixeln ermittelt, die dem Füllpunkt benachbart sind. Der Füllbereich wird ausgedehnt, indem übereinstimmende Pixel hinzugefügt werden. Wie weit sich die Farbe ausbreitet, hängt sowohl von der Einstellung „Toleranz“ als auch von der Option ab, die Sie im Menü „Füllauswahl“ wählen.

Füllauswahl Die Werte, mit denen gearbeitet wird:

- **RGB und Alpha** Legt fest, dass die RGB- und Alphakanäle des Füllpunkts mit der neuen Farbe versehen werden sollen.
- **RGB** Legt fest, dass nur der RGB-Kanal des Füllpunktbereichs die neue Farbe erhalten soll.
- **Transparenter Bereich** Legt fest, dass nur die transparenten Bereiche in der Nähe des Füllpunkts eingefärbt werden sollen. Damit diese Option funktioniert, müssen Sie in einem transparenten Bereich einen Füllpunkt setzen.
- **Deckkraft** Legt fest, dass nur die deckenden Bereiche in der Nähe des Füllpunkts eingefärbt werden sollen. Damit diese Option funktioniert, müssen Sie in einem deckenden Bereich einen Füllpunkt setzen.
- **Alphakanal** Legt fest, dass im gesamten Bild entweder die deckenden oder die transparenten Bereiche eingefärbt werden sollen. Dies ist abhängig vom Wert des Alphakanals am Füllpunkt.

Toleranz Gibt an, wie weit die Farbwerte eines Pixels von den Farbwerten des Füllpunkts entfernt sein und dennoch übereinstimmen können. Höhere Werte vergrößern den Bereich der Pixelwerte, die von dem Effekt eingefärbt werden.

Schwellenwerte anzeigen Zeigt an, welche Pixel übereinstimmen, d. h., welche Pixel sich innerhalb des Toleranzwerts der Farbwerte des Füllpunktpixels befinden. Diese Option ist besonders hilfreich bei der Suche nach Lücken. Wenn sich irgendwo eine schmale Lücke befindet, kann die Farbe auslaufen und Bereiche einfärben, für die dies eigentlich nicht vorgesehen war.

Kontur Legt fest, wie die Konturen des eingefärbten Bereichs behandelt werden sollen:

- **Glätten** Die Kanten des eingefärbten Bereichs werden geglättet.
- **Weiche Kante** Versieht den eingefärbten Bereich mit einer weichen Kante. Mit den Werten unter „Glättung der weichen Kanten“ werden Konturen erzeugt, deren Übergänge noch weicher sind.
- **Verteilen** Der eingefärbte Bereich wird ausgedehnt. Mit dem Wert unter „Überragungs-Radius“ wird die Anzahl an Pixeln festgelegt, um die sich die Füllfarbe über den Rand des Füllbereichs hinaus ausdehnen soll.
- **Schrumpfen** Der eingefärbte Bereich wird verkleinert. Mit dem Wert unter „Schrumpfradius“ wird die Anzahl an Pixeln festgelegt, um die sich die Füllfarbe hinter den Rand des Füllbereichs zurückziehen soll.

• **Kontur** Der Füllbereich wird auf die Kontur des ausgewählten Bereichs begrenzt. Mit dem Wert „Konturbreite“ wird die Breite der Kontur in Pixeln festgelegt.

Farbe Die Füllfarbe.

Deckkraft Die Deckkraft des Füllbereichs.

Modus Die Füllmethode, mit der das Ergebnis des Effekts mit dem Originalclip kombiniert wird. Mit „Nur Füllung“ wird nur die Füllung angezeigt.

Hinweis: *Wenn Sie das Füllwerkzeug mehrmals auf einen Clip anwenden, stellen Sie sicher, dass die Füllmethode „Nur Füllung“ nur einmal verwendet wird. Wenn dieser Transfermodus mehr als einmal verwendet wird, wird nur das Ergebnis des zuerst angewendeten Effekts angezeigt.*

Effekt Verlauf

Der Effekt „Verlauf“ erzeugt einen Farbverlauf. Sie können lineare und kreisförmige Verläufe erstellen und deren Position und Farben über einen Zeitverlauf ändern. Verwenden Sie die Eigenschaften „Verlaufsanfang“ und „Verlaufsende“, um die Anfangs- und Endposition anzugeben. Verwenden Sie das Steuerelement „Rauschen einfügen“, um die Verlaufsfarben zu verteilen und bandartige Effekte zu vermeiden. Ein Video-Lernprogramm zum Verwenden des Verlaufseffekts und des Berechnungeneffekts finden Sie im Digital Media Net-Blog Einfärben eines verblichenen Himmels mit einem Verlauf in Premiere Pro CS von Jeff Schell.

Hinweis: *Verläufe können meist nicht optimal gesendet werden. Da das Chrominanzsignal nicht über genügend Auflösung verfügt, um den Verlauf einwandfrei zu reproduzieren, entstehen gravierende bandartige Effekte. Mithilfe des Steuerelements „Rauschen einfügen“ werden die Verlaufsfarben gedithert, wodurch der bandartige Effekt vermieden wird.*

Effekt „Malen animieren“

Mit dem Effekt „Malen animieren“ werden Striche auf einem Clip animiert. Sie haben damit z. B. die Möglichkeit, eine Schreibschrift oder Unterschriften zu simulieren. Informationen zum Verwenden des Effekts „Malen animieren“ finden Sie auf der Digital Media Net-Website in den Lernprogrammen Verwenden des Effekts „Malen animieren“ zum Erstellen von handschriftlichem Text in Premiere Pro CS3 sowie Der Videoeffekt „Malen animieren“ in Premiere Pro CS3.

Malen animieren Effekt: Pinselstriche animieren

Position Die Position des Pinsels. Animieren Sie diese Eigenschaft, um einen Strich zu erstellen.

Länge (Sekunden) Die Dauer der einzelnen Pinselstriche (in Sekunden). Wenn dieser Wert 0 ist, dauert der Pinselstrich unendlich lange. Verwenden Sie einen einzelnen, konstanten Wert ungleich Null, um eine schlängelnde Bewegung für den Strich zu erzeugen. Animieren Sie diesen Wert, damit die Länge des Striches vergrößert bzw. verkleinert wird.

Abstand (Sekunden) Das Zeitintervall zwischen Pinselstrichen (in Sekunden). Mit niedrigeren Werten werden glattere Malstriche erzeugt, bei denen dann jedoch auch das Rendern länger dauert.

Änderung in der Zeit: Farbe und Änderung in der Zeit: Pinsel Legt fest, ob Maleigenschaften und Pinseleigenschaften auf jeden Pinselstrich oder den gesamten Strich angewendet werden. Wählen Sie „Keine“, um jedes Mal auf alle

Pinselstriche in dem Strich Werte anzuwenden. Wählen Sie einen Eigenschaftsnamen für jeden Pinselstrich, um den Wert für diese Eigenschaft zu dem Zeitpunkt beizubehalten, zu dem der Pinselstrich gezogen wurde. Wenn Sie z. B. „Farbe“ wählen, behält jeder Pinselstrich die Farbe bei, die zum Zeitpunkt der Zeichnung von dem Wert „Farbe“ festgelegt war.

Malstil Gibt an, wie der Malstrich mit dem Originalbild interagiert.

- **Auf Originalbild** Der Malstrich wird auf dem Originalbild angezeigt.
- **Auf Transparenz** Der Malstrich wird auf der Transparenz angezeigt, das Originalbild ist nicht zu sehen.
- **Originalbild anzeigen** Durch den Malstrich wird das Originalbild angezeigt.

Verwandte Themen

„Wissenswertes über Keyframes“ auf Seite 444

Bildsteuerungseffekte

Effekt Schwarz & Weiß

Mit dem Schwarzweißeffekt wird jeder Farbclip in einen Graustufenclip umgewandelt, d. h. die einzelnen Farben werden als unterschiedliche Grauschattierungen dargestellt. Sie können diesen Effekt nicht mit Keyframes animieren.

Effekt Farbbalance (RGB)

Der Effekt „Farbbalance (RGB)“ ändert den Anteil der Farben Rot, Grün und Blau im Clip.

Farbabstimmungs-Effekt (nur Windows)

Der Farbabstimmungseffekt ermöglicht Ihnen den Abgleich der Farben auf der Basis eines Originalclips mit einem anderen Clip durch Anpassen von Farbton, Sättigung und Luminanz. Sie können Beispielpipetten verwenden, um Proben von Schattierungen, Mitteltönen und Glanzlichtern aus dem Beispiel oder der Farbe zu nehmen, das bzw. die Sie als Basis für den Abgleich verwenden. Sie können Zielpipetten verwenden, um Proben von Schattierungen, Mitteltönen und Glanzlichtern aus dem Clip zu nehmen, den Sie abändern möchten.

Methode Legt die Methode fest, nach der die Farben angepasst werden (einschließlich HSL, RGB oder Kurven).

Verwandte Themen

„Anpassen der Farbe zwischen zwei Szenen“ auf Seite 350

Effekt Color Pass (nur Windows)

Dieser Effekt wandelt einen Clip mit Ausnahme einer einzigen festgelegten Farbe in ein Graustufenbild um. Mit dem Color Pass-Effekt können Sie einen bestimmten Bereich eines Clips hervorheben. In einem Clip eines Basketballspiels könnten Sie beispielsweise den Basketball hervorheben, indem Sie den Ball auswählen und seine Farbe konservieren, während der Rest des Clips nur noch in Graustufen dargestellt wird. Beachten Sie jedoch, dass Sie mit dem Color Pass-Effekt nur Farben isolieren können, nicht aber Objekte innerhalb des Clips.

Verwandte Themen

„Isolieren einer Farbe mit Color Pass“ auf Seite 352

Farbersatzeffekt (nur Windows)

Mit diesem Effekt wird eine ausgewählte Farbe an allen Stellen, an denen sie vorkommt, durch eine neue Farbe ersetzt, wobei alle Graustufen beibehalten werden. Mit diesem Effekt können Sie die Farbe eines Objekts in einem Bild ändern, indem Sie sie auswählen und dann durch Anpassen der Einstellungen eine andere Farbe erstellen.

Verwandte Themen

„Anpassen einer Farbe“ auf Seite 351

Effekt Gamma-Korrektur

Dieser Effekt macht einen Clip heller oder dunkler, ohne die Schatten und Glanzlichter wesentlich zu verändern. Dazu werden die Helligkeitswerte der Mitteltöne (mittlere Graustufen) geändert, während die dunklen und hellen Bereiche unverändert bleiben. Die Standardeinstellung für die Gamma-Korrektur ist 10. Im Dialogfeld „Einstellungen“ des Effekts können Sie für die Gamma-Korrektur einen Wert von 1 bis 28 festlegen.

Keying-Effekte

Effekt Alphaanpassung

Sie verwenden den Alphaanpassungseffekt anstelle des Deckkrafteffekts, wenn Sie die Standardreihenfolge für das Rendern der fixierten Effekte ändern müssen. Ändern Sie den Prozentwert für die Deckkraft, um verschiedene Transparenzgrade festzulegen.

Mit Hilfe der folgenden Einstellungen des Effekts „Alphaanpassung“ können Sie den Alphakanal im Clip interpretieren:

Alphakanal ignorieren Der Alphakanal des Clips wird ignoriert.

Alphakanal umkehren Die transparenten und deckenden Bereiche des Clips werden umgekehrt.

Maske erstellen Wendet den Effekt nur auf einen maskierten Bereich an.

Blue Screen-Key Effekt (nur Windows)

Der Effekt „Blue Screen-Key“ erstellt Transparenz aus echtem chromatischen Blau. Verwenden Sie diesen Key bei gut ausgeleuchteten Blue Screens, wenn Sie Zusammenstellungen erstellen.

Die folgenden Blue Screen-Key-Effekteinstellungen werden im Effekteinstellungsfenster angepasst:

Schwellenwert Definiert die Blaustufen, die im Clip transparente Bereiche definieren. Durch Ziehen der Schieberegler nach links wird die Transparenz verstärkt. Verwenden Sie die Option „Nur maskieren“, um schwarze (transparente) Bereiche anzuzeigen, wenn Sie den Grenzwert-Schieberegler ziehen.

Schwellenwertabgrenzung Definiert die Opazität nicht transparenter Bereiche, die über die Grenzwerteinstellung definiert werden. Wenn Sie den Schieberegler für die Schwellenwertabgrenzung nach rechts ziehen, wird der Deckungsgrad erhöht. Verwenden Sie die Option „Nur maskieren“, um weiße (opake) Bereiche anzuzeigen, wenn Sie den Schieberegler für die Schwellenwertabgrenzung ziehen.

Glättung Legt fest, wie stark die Grenzen zwischen transparenten und deckenden Bildbereichen geglättet werden. Wählen Sie „Ohne“, wenn Sie scharfe Ränder ohne Glättung erzielen möchten. Dies empfiehlt sich, wenn deutlich abgesetzte Linien gewünscht werden (z. B. in Titeln). Mit „Wenig“ und „Stark“ können Sie die Intensität des Anti-Aliasing festlegen.

Maske erstellen Nur der Alphakanal des Clips wird angezeigt. Schwarz steht für transparente Bereiche, Weiß steht für nicht transparente Bereiche und Grau steht für teilweise transparente Bereiche.

Das Motiv wird vor blauem Hintergrund fotografiert (links). Der Blue Screen-Key wird angewendet (rechts), um das Motiv vor der zugrunde liegenden Spur zu überlagern.

Weitere Informationen zur Verwendung von Blue-Screen- und Green-Screen-Effekten finden Sie im Video-Tutorial „Hinter den Kulissen auf Metacafe News“ auf der Metacafe-Website.

Verwandte Themen

Hinter den Kulissen auf Metacafe News

Effekt „Chroma-Key“ (Nur Windows)

Durch den Chroma-Key-Effekt werden alle Bildpixel herausgefiltert, die einer bestimmten Key-Farbe ähneln. Wenn Sie einen Farbwert eines Clips auskeyen, wird die entsprechende Farbe bzw. der Farbbereich für den gesamten Clip transparent. Sie steuern den Bereich der transparenten Farben, indem Sie den Toleranzgrad anpassen. Sie können auch die Kanten des transparenten Bereichs weichzeichnen, um einen fließenden Übergang zwischen transparenten und deckenden Bereichen zu erzeugen.

A B C D

Chroma-Key Effekt
***A.** Originalbild **B.** Farbe Blau herausgefiltert **C.** Bild auf zweiter Spur **D.** Endgültiges zusammengesetztes Bild*

Im Effekteinstellungsfenster können Sie die folgenden Einstellungen für den Chroma-Key-Effekt vornehmen:

Ähnliche Farben Hierdurch wird nicht nur der ausgewählte Farbbereich der Zielfarbe als transparent definiert, sondern auch ähnliche Farben. Je höher der Wert, desto größer der Bereich.

Überblenden Hierdurch wird der herausgefilterte (ausgekeyte) Clip an den darunter liegenden Clip angeglichen. Je höher der Wert, desto mehr Anteile des Clips werden angeglichen.

Schwellenwert Hierdurch wird der Schattenanteil im herausgefilterten Farbbereich gesteuert. Je höher der Wert, desto mehr Schatten bleiben erhalten.

Schwellenwertabgrenzung Hierdurch werden Schatten abgedunkelt oder aufgehellt. Ziehen Sie den Regler nach rechts, um die Schatten abzudunkeln. Achten Sie darauf, dass der Wert des Schwellenwert-Reglers nicht überschritten wird, da sonst graue und transparente Pixel invertiert werden.

Glättung Hierdurch wird festgelegt, wie stark Adobe Premiere Pro die Grenzen zwischen transparenten und deckenden Bildbereichen glättet (Anti-Aliasing). Durch Pixelübergänge werden weichere und gleichmäßigere Ränder erzeugt. Wählen Sie „Ohne“, wenn Sie scharfe Ränder ohne Glättung erzielen möchten. Dies empfiehlt sich, wenn

deutlich abgesetzte Linien gewünscht werden (z. B. in Titeln). Mit „Wenig“ und „Stark“ können Sie die Intensität des Anti-Aliasing festlegen.

Maske erstellen Nur der Alphakanal des Clips wird angezeigt. Schwarz steht für transparente Bereiche, Weiß steht für nicht transparente Bereiche und Grau steht für teilweise transparente Bereiche.

Effekt Color-Key

Mit dem Effekt „Color-Key“ können Sie alle Bildpixel auskeyen, die einer bestimmten Key-Farbe ähnlich sind. Dieser Effekt modifiziert lediglich den Alphakanal des jeweiligen Clips.

Der nicht dem Standard entsprechende Blue Screen (links) und der Hintergrund (Mitte) werden mit dem Effekt „Color-Key“ kombiniert (rechts).

Wenn Sie einen Farbwert eines Clips auskeyen, wird die entsprechende Farbe bzw. der Farbbereich für den gesamten Clip transparent. Sie steuern den Bereich der transparenten Farben, indem Sie den Toleranzgrad anpassen. Sie können auch die Kanten des transparenten Bereichs weichzeichnen, um einen fließenden Übergang zwischen transparenten und deckenden Bereichen zu erzeugen.

Verwandte Themen

„Erstellen von Farbtransparenz mit einem Farbschlüssel“ auf Seite 469

Effekt „Differenzmaske“

Beim Effekt „Differenzmaske“ werden durch Vergleichen eines Originalclips mit einem Differenzclip Transparenzen erzeugt und anschließend Pixel im Quellbild herausgefiltert, die in Position und Farbe denen im Differenzbild entsprechen. Üblicherweise wird dieser Effekt verwendet, um einen statischen Hintergrund hinter einem sich bewegenden Objekt herauszufiltern, das dann vor einem anderen Hintergrund platziert wird. Häufig dient als Differenzclip hierbei einfach eine Einzelaufnahme des Hintergrundes (ohne das bewegliche Objekt; also beispielsweise bevor der Schauspieler vor das Bühnenbild tritt). Aus diesem Grund wird „Differenz-Matte“ am besten für Szenen verwendet, die mit einer feststehenden Kamera und einem unbewegten Hintergrund aufgenommen wurden. Weitere Informationen zum Verwenden der Differenzmaske finden Sie auf der Total Training-Website im Online-Schulungsvideo.

A B C D

Effekt „Differenzmaske“
***A.** Originalbild **B.** Hintergrundbild **C.** Bild auf zweiter Spur **D.** Endgültiges zusammengesetztes Bild*

Verwandte Themen

„Ersetzen eines statischen Hintergrunds mit dem Differenzmaske-Key“ auf Seite 471

Online-Schulungsvideo zu Differenzmasken

Effekte 4-Punkt-, 8-Punkt- und 16-Punkt-Korrekturmaske

(32 Bit) Die drei Korrekturmaske-Effekte helfen Ihnen beim Ausschneiden unerwünschter Teile einer Aufnahme, sodass Sie einen Schlüsseleffekt effektiver anwenden und anpassen können. Die Korrekturmasken werden für ein detaillierteres Filtern mit 4, 8 oder 16 Änderungspunkten angewendet. Klicken Sie nach dem Anwenden des Effekts auf das Symbol „Transformieren“ neben dem Effektnamen im Effekteinstellungsfenster. Daraufhin werden im Programmmonitor die Griffpunkte der Korrekturmaske eingeblendet. Um die Maske anzupassen, ziehen Sie die Griffpunkte im Programmmonitor oder die Steuerelemente im Effekteinstellungsfenster.

Verwandte Themen

„Maskieren von Objekten mit Korrekturmasken“ auf Seite 473

Effekt Bildmaske-Key

Mit diesem Effekt werden bestimmte Bereiche eines Clip-Bildes auf der Basis der Luminanzwerte eines Standbildclips herausgefiltert, der als Maske dient. Die Transparenzbereiche decken das Bild auf, das durch Clips in darunter liegenden Spuren erzeugt wird. Sie können einen beliebigen Standbildclip im Projekt als Maske festlegen; er muss sich nicht in der Sequenz befinden. Wenn Sie ein sich bewegendes Bild als Spurmaske verwenden möchten, setzen Sie den Effekt „Spurmaske-Key“ ein.

Verwandte Themen

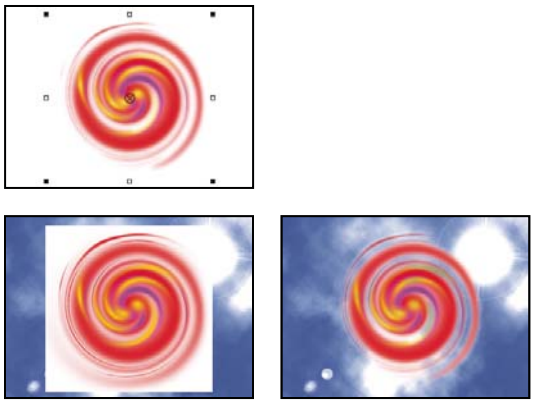
„Definieren transparenter Bereiche mit dem Bildmaske-Key“ auf Seite 470

„Anwenden eines Schlüssels auf einen Clip“ auf Seite 467

Effekt Luminanz-Key

(32 Bit) Mit dem Effekt „Luminanz-Key“ können Sie alle Regionen einer Ebene mit einer bestimmten Luminanz oder Helligkeit auskeyen.

Verwenden Sie diesen Effekt, wenn das Objekt, von dem Sie eine Maske erstellen wollen, einen Luminanzwert hat, der sich stark von dem des Hintergrunds unterscheidet. Wenn Sie beispielsweise eine Maske für Musiknoten auf einem weißen Hintergrund erstellen möchten, können Sie die helleren Werte herausfiltern; die dunklen Musiknoten werden dann zum einzigen deckenden Bereich.



Weißer Hintergrund des Originals (oben und links) wird mit dem Effekt „Luminanz-Key“ entfernt und über eine Hintergrundebene gelegt (rechts).

Passen Sie ggf. die folgenden Einstellungen an:

Schwellenwert Hierdurch wird der Bereich der dunkleren Werte festgelegt, die transparent sind. Je höher der Wert, desto größer wird der Transparenzbereich.

Schwellenwertabgrenzung Legt die Deckung der nicht transparenten Bereiche fest, wie durch den Schieberegler „Schwellenwert“ vorgegeben. Je höher der Wert, desto größer die Transparenz.

Sie können den Effekt „Luminanz-Key“ auch zum Herausfiltern heller Bereiche verwenden, indem Sie den Schwellenwert auf einen niedrigen Wert und die Schwellenwertabgrenzung auf einen hohen Wert setzen.

Effekt „Non-Red-Key“

Mit dem Effekt „Non-Red-Key“ werden Transparenzen anhand von grünen und blauen Hintergründen erzeugt. Dieser Key entspricht weitgehend dem Effekt „Blue Screen-Key“, bietet jedoch zusätzlich die Möglichkeit zum Angleichen zweier Clips. Darüber hinaus verringern sich durch den Non-Red-Key Ausfransungen an den Rändern nicht transparenter Objekte. Verwenden Sie den Non-Red-Key, um grüne Szenenhintergründe herauszufiltern, wenn das Angleichen gesteuert werden muss oder wenn mit dem Effekt „Blue Screen-Key“ keine zufriedenstellenden Ergebnisse erzielt werden können.

Im Effekteinstellungsfenster können Sie die folgenden Einstellungen für den Non-Red-Key vornehmen:

Schwellenwert Legt die Blau- und Grünanteile fest, die die transparenten Bereiche eines Clips bestimmen. Wenn Sie den Schwellenwert-Schieberegler nach links ziehen, wird die Transparenz erhöht. Verwenden Sie die Option „Maske erstellen“, um die schwarzen (transparenten) Bereiche anzuzeigen, während Sie den Schwellenwert-Schieberegler ziehen.

Schwellenwertabgrenzung Legt die Deckung der nicht transparenten Bereiche fest, wie durch den Schieberegler „Schwellenwert“ vorgegeben. Je höher der Wert, desto größer die Transparenz. Ziehen Sie den Regler nach rechts, bis der deckende Bereich einen zufrieden stellenden Anteil erreicht.

Kanten weichzeichnen Entfernt Reste von grünen oder blauen Szenenhintergründen von den Kanten des deckenden Bereichs eines Clips. Wählen Sie „Ohne“, um das Weichzeichnen der Kanten zu deaktivieren. Wählen Sie „Grün“ oder „Blau“, um einen Restrand vom grünen oder blauen Hintergrund zu entfernen.

Glättung Hierdurch wird festgelegt, wie stark Adobe Premiere Pro die Grenzen zwischen transparenten und deckenden Bildbereichen glättet (Anti-Aliasing). Wählen Sie „Ohne“, wenn Sie scharfe Ränder ohne Glättung erzielen möchten. Dies empfiehlt sich, wenn deutlich abgesetzte Linien gewünscht werden (z. B. in Titeln). Mit „Wenig“ und „Stark“ können Sie die Intensität des Anti-Aliasing festlegen.

Maske erstellen Nur der Alphakanal des Clips wird angezeigt. Schwarz steht für transparente Bereiche, Weiß steht für nicht transparente Bereiche und Grau steht für teilweise transparente Bereiche.

Effekt „RGB-Differenz-Key“ (Nur Windows)

Der Effekt „RGB-Differenz-Key“ ist eine einfachere Version des Effekts „Chroma-Key“. Mit diesem Key können Sie für die Zielfarbe einen Bereich wählen, aber Sie können das Bild nicht mischen oder die Transparenz von Grautönen anpassen. Der Effekt „RGB-Differenz-Key“ eignet sich vor allem für hell ausgeleuchtete Szenen ohne Schatten oder für Rohschnitte, bei denen keine Feinabstimmungen erforderlich sind.

Weitere Informationen finden Sie unter „Effekt „Differenzmaske““ auf Seite 421.

Hinweis: *Die Differenzmasken-Effekt verwendet eine Maske zur Definition des Alphakanals, ähnlich wie der Effekt „RGB-Differenz-Key“ eine Farbe verwendet.*

Im Effekteinstellungsfenster können Sie die folgenden RGB-Differenz-Key-Einstellungen vornehmen:

Farbe Legt die Farbe des Videos fest, die durch die Maske transparent wird.

Ähnliche Farben Hierdurch wird nicht nur der ausgewählte Farbbereich der Zielfarbe als transparent definiert, sondern auch ähnliche Farben. Je höher der Wert, desto größer der Bereich.

Glättung Hierdurch wird festgelegt, wie stark Adobe Premiere Pro die Grenzen zwischen transparenten und deckenden Bildbereichen glättet (Anti-Aliasing). Wählen Sie „Ohne“, wenn Sie scharfe Ränder ohne Glättung erzielen möchten. Dies empfiehlt sich, wenn deutlich abgesetzte Linien gewünscht werden (z. B. in Titeln). Mit „Wenig“ und „Stark“ können Sie die Intensität des Anti-Aliasing festlegen.

Maske erstellen Nur der Alphakanal des Clips wird angezeigt. Schwarz steht für transparente Bereiche, Weiß steht für nicht transparente Bereiche und Grau steht für teilweise transparente Bereiche.

Schlagschatten Fügt den deckenden Flächen des Originalclipbildes 4 Pixel nach unten und nach rechts weit einen Schatten aus 50 % Grau und 50 % Deckung hinzu. Diese Option eignet sich am besten für einfache Grafiken, z. B. Titel.

Effekt „Entfernen-Maske“

Mit diesem Effekt werden Farbausfransungen aus Clips entfernt, die mit einer Farbe vormultipliziert sind. Dieser Effekt ist nützlich bei der Kombination von Alphakanälen mit Füllstrukturen aus gesonderten Dateien. Wenn Sie Filmmaterial importieren, das einen vormultiplizierten Alphakanal beinhaltet, oder Alphakanäle mit After Effects erstellen, müssen Sie möglicherweise Lichthöfe aus einem Bild entfernen. Lichthöfe werden durch einen großen Kontrast zwischen der Farbe des Bilds und der Hintergrund- oder Maskenfarbe verursacht. Durch das Entfernen oder Ändern der Farbe einer Maske können die Lichthöfe entfernt werden.

Geben Sie als „Hintergrundfarbe“ die neue Hintergrundfarbe an, wenn Sie die Farbe einer Maske ändern möchten.

Effekt Spurmaske-Key

(32 Bit) Der Effekt „Spurmaske-Key“ schafft in einem Clip transparente Bereiche, die den Luminanzwerten eines anderen Clips entsprechen. Transparente Bereiche decken das Bild auf, das durch Clips in darunter liegenden Spuren erzeugt wird. Schließen Sie den Maskenclip von der Ausgabe aus, indem Sie den Clip auswählen und „Clip“ > „Aktivieren“ wählen. Ein Video-Lernprogramm von Jeff Schell zum Verwenden des Effekts „Spurmaske-Key“ finden Sie auf der Website des Digital Producer Magazine unter Erstellen von Videoeffekten nach Art von ESPN (Teil 3).

Verwandte Themen

„Verschieben oder Ändern transparenter Bereiche mit dem Spurmaske-Key“ auf Seite 472

„Zusammenstellen von Clips“ auf Seite 462

Erstellen von Videoeffekten nach Art von ESPN (Teil 3)

Effekte unter „Störung und Körnung“

Effekt Staub und Kratzer

Der Effekt „Staub und Kratzer“ reduziert das Rauschen, indem er nicht zusammenpassende Pixel innerhalb eines bestimmten Radius ändert, damit sie ihren benachbarten Pixeln stärker ähneln. Probieren Sie verschiedene Kombinationen von „Radius“- und „Schwellenwert“-Einstellungen aus, um den besten Kompromiss zwischen Schärfe und Fehlerausgleich zu finden.

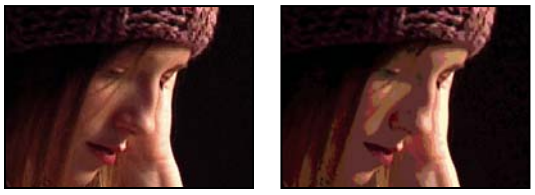
Originalbild mit Kratzer (links), vergrößerte Ansicht der Kratzer (Mitte) und Bild nach Entfernen der Kratzer und Klarheitsverlust (rechts)

Radius Bestimmt, wie groß der Bereich ist, in dem der Filter nach Pixelunterschieden sucht. Durch hohe Werte wirkt das Bild verschwommen. Verwenden Sie daher den kleinstmöglichen Wert, bei dem die Fehler noch beseitigt werden.

Schwellenwert Gibt an, wie sehr Pixel sich von ihren Nachbarn unterscheiden können, ohne dass sie durch den Effekt geändert werden. Verwenden Sie daher den größten Wert, bei dem die Fehler beseitigt werden.

Effekt „Median“

Der Effekt „Median“ ersetzt die einzelnen Pixel durch einen Pixel, der den Medianwert benachbarter Pixel innerhalb eines bestimmten Radius hat. Wenn Sie geringe Werte für den Radius festlegen, kann dieser Effekt für die Verringerung einiger Arten von Bildrauschen verwendet werden. Bei höheren Werten für den Radius wirkt das Bild durch diesen Effekt wie ein Gemälde.



Original (links) und nach Anwendung des Effekts (rechts)

Störungen Effekt

Mit diesem Effekt werden Pixelwerte im gesamten Bild nach dem Zufallsprinzip geändert.

Stärke Gibt an, wie viel Störung hinzugefügt werden soll.

Art der Störungen Wenn „Farbrauschen benutzen“ aktiviert ist, werden den Rot-, Grün- und Blaukanälen Zufallswerte zugeordnet. Andernfalls wird in allen Kanälen jedem einzelnen Pixel derselbe Zufallswert zugeordnet.

Ergebnis beschneiden Beschneidet Farbkanalwerte. Wird diese Option deaktiviert, wird mehr optische Störung erzeugt.

Effekt Störungen – Alpha

Mit dem Effekt „Störungen – Alpha“ werden einem Alphakanal Störungen hinzugefügt.

Störung Der Typ der Störung. „Gleichmäßig per Zufall“ erstellt gleiche Mengen von Tiefen- und Lichterstörungen. „Im Quadrat per Zufall“ erstellt Störungen mit hohem Kontrast. „Gleichmäßig in Animation“ erstellt animierte Störungen und „Im Quadrat in Animation“ erstellt animierte Störungen mit hohem Kontrast.

Stärke Das Ausmaß der Störung.

Original-Alpha So wird die Störung auf den Alphakanal angewendet:

- **Addieren** Sie erhalten gleiche Mengen von Störungen in den transparenten und deckenden Bereichen des Clips.
- **Beschränken** Sorgt dafür, dass nur die deckenden Bereiche mit Störungen versehen werden.
- **Skalierung** Erhöht die Störungsmenge proportional zum Deckkraftwert und erzeugt in Bereichen mit 100 % Transparenz keine Störungen.
- **Kanten** Sorgt dafür, dass Störungen nur in teilweise transparenten Bereichen, wie z. B. am Rand des Alphakanals, erzeugt werden.

Überlauf Gibt an, wie der Effekt Werte neu zuordnet, die außerhalb des Graustufenbereichs von 0 bis 255 liegen.

- **Beschneiden** Werte über 255 werden dem Wert 255 zugeordnet. Werte unter 0 werden dem Wert 0 zugeordnet.
- **Zurücklaufen** Werte über 255 und unter 0 werden in den Bereich von 0 bis 255 zurückgespiegelt. Beispiel: Ein Wert von 258 (255+3) wird auf 252 (255-3) gespiegelt und ein Wert von -3 wird auf 3 gespiegelt.
- **Rest bilden** Werte über 255 und unter 0 werden in den Bereich von 0 bis 255 umgebrochen. Ein Wert von 258 wird in 2 umgebrochen, ein Wert von 256 wird in 0 umgebrochen und ein Wert von -3 wird in 253 umgebrochen.

Zufallsverteilung Ein Eingabewert für den Zufallszahlengenerator für die Störung. Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn Sie für „Störung“ entweder „Gleichmäßig per Zufall“ oder „Im Quadrat per Zufall“ gewählt haben.

Störungen mit abrupten Übergängen können Sie durch Animieren der Einstellung „Zufallsparameter“ erzeugen. Wenn Sie übergangslos animierte Störungen erstellen möchten, animieren Sie den Wert „Störungsphase“.

Störungsphase Gibt die Position der Störung an. Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn Sie entweder „Gleichmäßig in Animation“ oder „Im Quadrat in Animation“ gewählt haben.

Störungsoptionen (Animation) So werden Störungen animiert.

- **Störungszyklus** Erzeugt einen Störungszyklus, der innerhalb der angegebenen Zeit genau einmal wiedergegeben wird.
- **Zyklus (in Umdrehungen)** Gibt die Anzahl der Umdrehungen der Störungsphase an, die die Störung durchläuft, bevor sie wiederholt wird (nur verfügbar, wenn „Störungszyklus“ aktiviert ist).

Ändern Sie das Timing der „Störungsphase“-Keyframes, um die Geschwindigkeit der „Störungsphase“-Zyklen anzupassen.

Verwandte Themen

„Wissenswertes über Keyframes“ auf Seite 444

Effekte Störungen HLS und Störungen HLS Auto

Der Effekt „Störungen HLS“ erzeugt statische Störungen in Clips, deren Quellfootage aus Standbildern oder bewegten Bildern besteht. Der Effekt „Störungen HLS Auto“ erstellt automatisch animierte Störungen. Beide Effekte bieten verschiedene Störungstypen, die dem Farbton, der Sättigung oder der Helligkeit des jeweiligen Clips hinzugefügt werden können. Die Einstellungen für diese Effekte sind, bis auf die jeweils letzte, identisch. Mit der letzten Einstellung wird die Animation der Störung festgelegt.

Szene im Original (links) und nach Anwendung des Effekts (rechts)

Störung Der Typ der Störung. „Gleichmäßig per Zufall“ erstellt gleiche Mengen von Tiefen- und Lichterstörungen. „Im Quadrat per Zufall“ erstellt Störungen mit hohem Kontrast. „Gleichmäßig in Animation“ erstellt animierte Störungen und „Im Quadrat in Animation“ erstellt animierte Störungen mit hohem Kontrast. „Korn“ erzeugt körniges Rauschen, ähnlich wie Filmkörnung.

Farbton Der Betrag an Störung, der den Farbtonwerten hinzugefügt wird.

Helligkeit Der Betrag an Störung, der den Helligkeitswerten hinzugefügt wird.

Sättigung Der Betrag an Störung, der den Sättigungswerten hinzugefügt wird.

Korngröße Diese Einstellung ist nur für die Störung „Korn“ verfügbar.

Störungsphase (nur „Störungen HLS“) Ein Eingabewert für den Zufallszahlengenerator für die Störung. Wenn Sie Störungsphase-Keyframes einstellen, durchläuft der Effekt die Phasen und erstellt animierte Störungen. Je größer die Unterschiede zwischen den Keyframewerten sind, desto schneller ist die Störungsanimationen.

Störungsanimationsgeschwindigkeit (nur „Störungen HLS Auto“) Die Geschwindigkeit der Störungsanimation. Wenn Sie die Störungsanimation beschleunigen oder verzögern möchten, animieren Sie diese Eigenschaft.

Verwandte Themen

„Wissenswertes über Keyframes“ auf Seite 444

Perspektiveffekte

Grundlegender 3D-Effekt

Mit dem Effekt „3D-Effekte“ können Sie einen Clip in einem dreidimensionalen Raum bearbeiten. Sie können ein Bild um horizontale und vertikale Achsen drehen und es auf Sie zu oder von Ihnen weg bewegen. Mit dem 3D-Effekt können Sie außerdem Aufhellungen erstellen und so den Effekt eines Lichtes erzeugen, das von einer sich drehenden Oberfläche reflektiert wird. Die Lichtquelle für diese Glanzlichter befindet sich immer über und links hinter dem Betrachter. Da das Licht von oben einfällt, muss das Bild nach hinten geneigt werden, damit diese Reflexion sichtbar wird. Der realistische Eindruck des 3D-Effekts kann durch Glanzlichter noch gesteigert werden. Ein Video-Lernprogramm zum Verwenden des 3D-Effekts und von Beleuchtungseffekten finden Sie im Digital Media Net-Blog von Jeff Schell unter Erstellen von Titeln auf reflektierenden Oberflächen.

3D Effekt: Drehen (links), Drehen und Kippen (Mitte) und Drehen, Kippen und Entfernung (rechts)

Drehen Steuert die horizontale Drehung (Drehung um eine vertikale Achse). Sie können das Bild um mehr als 90 Grad drehen und dadurch die Rückseite des Bildes – das Spiegelbild der Vorderseite – anzeigen.

Kippen Steuert die vertikale Drehung (Drehung um eine horizontale Achse).

Entfernung zum Bild Legt die Entfernung des Bildes zum Betrachter fest. Je größer die Entfernung ist, desto weiter wird das Bild zurückgesetzt.

Glanzlicht Fügt einen Lichtschimmer hinzu, der von der Oberfläche des gedrehten Bildes reflektiert wird, als ob eine Deckenlampe darauf gerichtet wäre. Im Drahtgitter-Vorschaumodus wird das Glanzlicht durch ein rotes Pluszeichen (+) angezeigt, wenn es im Clip nicht sichtbar ist (die Mitte des Glanzlichts überschneidet sich nicht mit dem Clip). Es wird durch ein grünes Pluszeichen (+) gekennzeichnet, wenn es sichtbar ist Sie müssen eine Vorschau rendern, damit der Glanzlichteffekt im Programmmonitor sichtbar wird.

Vorschau Zeichnet einen Drahtgitterumriss des 3D-Bildes. Der Drahtgitterumriss lässt sich schnell rendern. Um Ihr endgültiges Ergebnis zu sehen, deaktivieren Sie den Drahtgitter-Vorschaumodus, sobald Sie mit der Manipulation des Drahtgitterbildes fertig sind.

Verwandte Themen

Erstellen von Titeln auf reflektierenden Oberflächen

Alphakanal abschrägen Effekt

Mit dem Effekt „Alphakanal abschrägen" wird den Alpharändern eines Bildes eine abgeschrägte Kante hinzugefügt und sie werden beleuchtet, wodurch zweidimensionale Elemente oft dreidimensional wirken. Wenn der Clip keinen Alphakanal aufweist oder vollständig deckend ist, wird dieser Effekt auf die Kanten des Clips angewendet. Die Kante, die mit diesem Effekt erzeugt wird, ist etwas weicher als beim Effekt „Kanten abschrägen“. Der Effekt „Alphakanal abschrägen“ ist besonders wirkungsvoll bei Text, der einen Alphakanal enthält.

Kanten abschrägen Effekt

Beim Effekt „Kanten abschrägen“ werden die Kanten eines Bildes abgeschrägt und beleuchtet, was eine dreidimensionale Wirkung erzeugt. Die Kantenpositionen werden durch den Alphakanal des Originalbildes bestimmt. Im Gegensatz zum Effekt „Alpha abschrägen“ werden bei diesem Effekt immer rechteckige Kanten erzeugt, sodass bei Bildern ohne rechteckige Alphakanäle nicht die gewünschte Wirkung erzielt wird. Alle Kanten sind gleich breit.

Schlagschatten Effekt

Mit diesem Effekt wird hinter dem Clip ein Schatten hinzugefügt. Die Form des Schlagschattens wird durch den Alphakanal des Clips bestimmt.

Wenn Sie einem Clip einen Schlagschatten hinzufügen, wird hinter diesem eine Kontur des Alphakanals mit weichen Kanten angezeigt, so als würde der Schatten auf den Hintergrund oder die darunter liegenden Objekte geworfen.

Im Unterschied zu den meisten anderen Effekten kann mit dem Schlagschatteneffekt ein Schatten außerhalb der Clipgrenzen (der Abmessungen der Clipquelle) erzeugt werden.

Szene im Original (links) und nach Anwendung des Effekts (rechts)

Um den Schatten ohne das Bild zu rendern, aktivieren Sie die Option „Nur Schatten".

Hinweis: *Da der Schlagschatteneffekt am wirkungsvollsten ist, wenn er als letzter Effekt gerendert wird, sollten Sie diesen Effekt erst nach allen anderen Effekten anwenden. Sie können einen realistischer wirkenden Schatten auf animierten Clips erzeugen, indem Sie den Bewegungs- oder den 3D-Effekt vor dem Schlagschatteneffekt zuweisen, anstatt den fixierten Bewegungseffekt zu animieren, da fixierte Effekte im Anschluss an Standardeffekte gerendert werden.*

Radialer Schatten Effekt

Mit dem Effekt „Radialer Schatten" können Sie einen Schatten erstellen, der durch eine punktförmige Lichtquelle oberhalb des Clips entsteht, auf den dieser Effekt angewendet wird. Der Schatten wird vom Alphakanal des Originalclips geworfen, wobei sich die Farbe dieses Clips auf die Farbe des Schattens auswirkt, wenn Licht durch die halbtransparenten Bereiche scheint.

Szene im Original (links) und nach Anwendung des Effekts (rechts)

Schattenfarbe Die Farbe des Schattens.

Hinweis: *Wenn Sie als Render-Option „Glasrand" wählen, kann die Schattenfarbe mit den Farben des Clips überschrieben werden. Weitere Informationen finden Sie in den Erläuterungen zu den Einstellungen „Rendern" und „Farbeinfluss".*

Deckkraft Die Deckkraft des Schattens.

Lichtquelle Die Position der punktförmigen Lichtquelle.

Fügen Sie aus einem anderen Effekt (z. B. aus dem Effekt „Blendenflecke") kopierte Positions-Keyframes ein, um schnell und einfach einen Schatten zu erstellen, der der Lichtquelle eines anderen Effekts entspricht.

Projektionsdistanz Die Entfernung vom Clip zu der Fläche, auf die der Schatten fällt. Der Schatten wirkt größer, wenn dieser Wert zunimmt.

Glättung Die Weichheit der Ränder des Schattens.

Rendern Der Typ des Schattens:

- **Normal** Erzeugt einen Schatten, der auf den Werten für die Schattenfarbe und die Deckkraft basiert und nicht von den halbtransparenten Pixeln im Clip beeinflusst wird. (Bei Auswahl von „Normal" wird die Einstellung „Farbeinfluss" deaktiviert.)

• **Glasrand** Erzeugt basierend auf der Farbe und Deckkraft des Clips einen farbigen Schatten. Wenn der Clip halbtransparente Pixel enthält, verwendet der Schatten die Farbe und Transparenz des Clips, sodass es aussieht, als schiene Sonne durch Buntglas.

Je transparenter die Pixel im Clip sind, desto größer ist die Übereinstimmung zwischen Schattenfarbe und den Farben des Clips. Wenn der Clip keine halbtransparenten Pixel aufweist, sind die Auswirkungen des Effekts „Glasrand" nur gering.

Hinweis: *Mit Antialiasing geglättete Kanten führen bei Verwendung von „Glasrand" zu farbigen Schattenrändern, auch wenn der Clip vollständig deckend ist. Die Farben des Clips scheinen durch diese geglätteten Ränder, während die Schattenfarbe die Mitte des Schattens füllt.*

Farbeinfluss Der Prozentsatz der Farbwerte des Clips, die im Schatten erscheinen. Bei 100 % nimmt der Schatten die Farbe beliebiger halbtransparenter Pixel im Clip an. Enthält der Clip keine halbtransparenten Pixel, hat der Wert des Farbeinflusses nur geringe oder gar keine Auswirkungen und die Schattenfarbe wird vom Wert der Einstellung „Schattenfarbe" bestimmt. Wenn der „Farbeinfluss"-Wert reduziert wird, werden die Farben des Clips im Schatten mit der Schattenfarbe gemischt. Eine Erhöhung des „Farbeinfluss"-Wertes führt zu einer Reduzierung des Einflusses der Schattenfarbe.

Nur Schatten Aktivieren Sie diese Option, um nur den Schatten zu rendern.

Ebene neu skalieren Wählen Sie diese Option, damit der Schatten über die ursprünglichen Grenzen des Clips hinausgehen kann.

Rendern von Effekten

Effekt Ellipse (nur Windows)

Der Effekt „Ellipse" zeichnet eine Ellipse.

Originalbild (links), einmalige Anwendung des Effekts auf den Hintergrund (Mitte) und mehrfache Anwendung (rechts)

Stilisierungseffekte

Alpha-Glühen Effekt

Der Effekt „Alpha-Glühen" fügt an den Rändern eines maskierten Alphakanals Farbe hinzu. Dabei kann eine einzelne Farbe bei zunehmender Entfernung vom Rand entweder ausgeblendet oder in eine zweite Farbe geändert werden.

Glühen Steuert, wie weit sich die Farbe vom Rand des Alphakanals aus erstreckt. Höhere Einstellungen erzeugen ein stärkeres Glühen (und können dazu führen, dass sich die Verarbeitung vor der Wiedergabe oder dem Export stark verlangsamt).

Helligkeit Steuert die anfängliche Deckkraft des Glühens.

Anfang Zeigt die aktuelle Farbe für das Glühen an. Klicken Sie auf das Farbfeld, um eine andere Farbe auszuwählen.

Endfarbe verwenden Ermöglicht das Hinzufügen einer optionalen Farbe am äußeren Rand des Glühens.

Verblassen Legt fest, ob die Farben verblassen oder deckend bleiben.

Pinselstriche Effekt

Mit dem Effekt „Pinselstriche“ erhält ein Bild ein grob gemaltes Aussehen. Sie können diesen Effekt auch anwenden, um die Wirkung von Pointillismus-Malerei zu erzielen, indem Sie die Länge der Pinselstriche auf Null setzen und die Dichte des Striches erhöhen. Sie legen zwar die grundsätzliche Richtung der Striche fest, die Striche werden aber geringfügig um einen Zufallswert gestreut, wodurch die Bilder natürlicher wirken. Bei diesem Effekt werden sowohl der Alphakanal als auch die Farbkanäle verändert. Wenn Sie einen Teil des Bildes mit einer Maske ausgeschnitten haben, werden die Pinselstriche über die Ränder der Maske gemalt.

Originalbild (links), mit angewendetem Effekt (Mitte) und mit angepasster Pinselbreite und -länge (rechts)

Malwinkel Die Richtung, in der die Pinselstriche ausgeführt werden. Das Bild wird in diese Richtung verschoben, d. h. an den Cliprändern können Teile des Bildes abgeschnitten werden.

Pinselbreite Die Breite des Striches in Pixeln.

Länge Die maximale Länge der Striche in Pixeln.

Dichte Hohe Werte für „Dichte“ führen zu überlappenden Pinselstrichen.

Zufallsparameter Erstellt ungleichmäßige Striche. Je höher der Wert für die Zufälligkeit ist, desto stärker schwankt die Ausführung der Striche um die Einstellungen herum, die Sie festgelegt haben.

Maluntergrund Gibt an, wo die Pinselstriche angewendet werden:

- **Originalbild** Bringt die Pinselstriche auf dem Originalclip auf. Dies ist die Standardeinstellung.
- **Transparente Leinwand** Es werden nur die Pinselstriche selbst angezeigt. Der Clip zwischen den Strichen bleibt transparent.
- **Weiße Leinwand/Schwarze Leinwand** Striche werden auf einen weißen bzw. schwarzen Hintergrund aufgetragen.

Mit Original mischen Die Transparenz des Effekts. Das Ergebnis des Effekts wird mit dem Originalbild gemischt und das Ergebnis des Effekts wird darüber gelegt. Je höher Sie diesen Wert einstellen, desto weniger wird der Clip von dem Effekt beeinflusst. Wenn Sie diesen Wert z. B. auf 100 % setzen, hat der Effekt keine sichtbaren Auswirkungen auf den Clip. Wenn Sie diesen Wert auf 0 % setzen, scheint das Originalbild nicht durch.

Farbrelief Effekt

Der Effekt „Farbrelief“ wirkt wie der Effekt „Relief“, wobei bei „Farbrelief“ die ursprünglichen Farben des Bildes nicht unterdrückt werden.

Relief Effekt

Mit dem Reliefeffekt werden die Kanten von Objekten in einem Bild ausgeprägter dargestellt und die Farben unterdrückt. Die Kanten werden außerdem in einem festgelegten Winkel hervorgehoben.

Richtung Die Richtung, aus der die Lichtquelle strahlt.

Stärke Die sichtbare Höhe des Reliefs in Pixeln. Mit dieser Einstellung wird die maximale Breite der hervorgehobenen Kanten gesteuert.

Kontrast Legt die Schärfe des Bildes fest.

Mit Original mischen Die Transparenz des Effekts. Das Ergebnis des Effekts wird mit dem Originalbild gemischt und das Ergebnis des Effekts wird darüber gelegt. Je höher Sie diesen Wert einstellen, desto weniger wird der Clip von dem Effekt beeinflusst. Wenn Sie diesen Wert z. B. auf 100 % setzen, hat der Effekt keine sichtbaren Auswirkungen auf den Clip. Wenn Sie diesen Wert auf 0 % setzen, scheint das Originalbild nicht durch.

Konturen finden Effekt

Mit diesem Effekt werden die Konturen von Bildbereichen betont, die deutliche Übergänge aufweisen. Konturen können als dunkle Linien auf einem weißen Hintergrund oder als farbige Linien auf einem schwarzen Hintergrund angezeigt werden. Bilder, denen der Effekt „Konturen finden“ zugewiesen wurde, sehen oft wie Skizzen oder Fotonegative des Originals aus.

Umkehren Kehrt das Bild um, nachdem die Konturen gefunden wurden. Wenn die Option „Umkehren“ nicht gewählt ist, werden Konturen als dunkle Linien auf einem weißen Hintergrund angezeigt. Wenn die Option „Umkehren“ gewählt ist, werden Konturen als helle Linien auf einem dunklen Hintergrund angezeigt.

Mosaik Effekt

Beim Effekt „Mosaik“ wird ein Clip mit farbigen Rechtecken ausgefüllt, sodass das Originalbild körniger wirkt. Der Effekt ist zum Simulieren von Anzeigen mit geringer Auflösung sowie zum Unkenntlichmachen von Gesichtern nützlich. Sie haben auch die Möglichkeit, den Effekt zu animieren, um eine Überblendung zu erstellen.

Blöcke nebeneinander/übereinander Die Anzahl von Blöcken in den einzelnen Zeilen und Spalten.

Farben nicht mitteln Ordnet jeder Kachel die Farbe des Mittelpunkt-Pixels des entsprechenden Bereichs des Originalbilds zu. Andernfalls wird jeder Kachel der durchschnittliche Farbwert des entsprechenden Bereichs im Originalbild zugeordnet.

Effekt Tontrennung

Mit dem Effekt „Tontrennung“ können Sie die Anzahl der Tonwertstufen (Helligkeitswerte) für die einzelnen Kanäle im Bild festlegen. Anschließend werden die Pixel dem nächstgelegenen Tonwert zugeordnet. Wenn Sie z. B. zwei Tonwertstufen in einem RGB-Bild wählen, erhalten Sie zwei Tonwerte für Rot, zwei für Grün und zwei für Blau. Die gültigen Werte liegen im Bereich von 2 bis 255.

Pegel Die Anzahl der Tonwertstufen für die einzelnen Kanäle.

Wiederholen Effekt

Mit diesem Effekt wird der Bildschirm in Kacheln unterteilt und in jeder Kachel das gesamte Bild angezeigt. Legen Sie durch Ziehen des Reglers die Anzahl der Kacheln pro Spalte und Reihe fest.

Kanten aufrauen Effekt

Der Effekt „Kanten aufrauen“ raut die Kanten des Alphakanals eines Clips durch Berechnungen auf. Dieser Effekt verleiht gerastertem Text oder gerasterten Grafiken ein natürliches, „aufgerautes“ Aussehen, wie z. B. bei korrodiertem Metall oder verblasstem Schreibmaschinentext.

Originalbild (links), nach Auswahl von „Aufrauen“ für „Kantenart“ (Mitte) und mit korrodierter Farbe (rechts)

Kantenart Gibt an, welche Art von Aufrauung verwendet werden soll.

Kantenfarbe Die Farbe, die bei „Rostige Farbe“ oder „Farbe aufrauen“ auf die Kante bzw. bei „Farbige Fotokopie“ auf die Füllung angewendet werden soll.

Rahmen Gibt an, wie weit (in Pixeln) sich der Effekt von der Kante des Alphakanals nach innen ausdehnt.

Kantenschärfe Niedrige Werte erzeugen weichere Kanten. Hohe Werte erzeugen schärfere Kanten.

Fraktaleinfluss Ausmaß der Aufrauung.

Skalierung Die Skalierung des Fraktals, die zum Berechnen der Aufrauung verwendet wird.

Breite oder Höhe dehnen Die Breite oder Höhe des Fraktals, die zum Berechnen der Aufrauung verwendet wird.

Verschiebung (Turbulenz) Legt den Teil der Fraktalform fest, mit dem die Verzerrung erstellt wird.

Komplexität Legt die Detailstufe in der Aufrauung fest.

Hinweis: *Eine Erhöhung der Komplexität führt zu längeren Renderzeiten. Um ähnliche Ergebnisse zu erzielen, empfiehlt es sich, den Wert für „Skalieren“ zu reduzieren, anstatt den Wert für „Komplexität“ zu erhöhen.*

Evolution Durch Animation dieser Einstellung erzeugen Sie Änderungen der Aufrauung über einen Zeitverlauf.

Hinweis: *Obwohl der Evolutionswert in als Umdrehungen bezeichneten Einheiten festgelegt wird, sollten Sie unbedingt beachten, dass diese Umdrehungen zunehmen. Die Evolution nimmt bei jedem neuen Wert bis ins Endlose zu. Verwenden Sie die Option „Zyklusevolution“, um die Evolutionseinstellung bei jeder Umdrehung zum Ursprungszustand zurückkehren zu lassen.*

Optionen für Evolution Bieten Einstellungen, die den Effekt für einen kurzen Zyklus rendern und ihn danach für die Dauer des Clips in einer Schleife laufen lassen. Mit diesen Einstellungen können Sie die aufgerauten Elemente in Schleifen vorrendern und so die für das Rendern erforderliche Zeit verkürzen.

- **Zyklusevolution** Erstellt eine Schleife, die den Evolutionszustand zwingt, wieder zum Startpunkt zurückzukehren.
- **Zyklus (in Umdrehungen)** Die Anzahl der Umdrehungen der Einstellung „Evolution“, die die fraktale Störung durchläuft, bevor sie wiederholt wird. Das Timing dieser Evolutionszyklen wird durch die Zeit zwischen den „Evolution“-Keyframes bestimmt.

Hinweis: *Die Einstellung „Zyklus“ beeinflusst nur den Zustand des Fraktals, nicht die Geometrie oder andere Einstellungen. Mit anderen Einstellungen für „Größe“ oder „Versatz“ können Sie andere Ergebnisse erhalten.*

- **Zufallsverteilung** Gibt einen Wert an, den der Effekt zur Generierung der fraktalen Störung verwendet. Das Animieren dieser Eigenschaft führt zum schnellen Überblenden einer Menge fraktaler Formen in eine andere des gleichen Fraktaltyps. Verwenden Sie die Einstellung „Evolution“ für eine glatte Überblendung der fraktalen Störung.

Hinweis: *Erstellen Sie neue Aufrauungs-Animationen, indem Sie vorher erstellte Evolutionszyklen verwenden und nur den Wert „Zufallsverteilung" ändern. Durch Eingeben eines Wertes für „Zufallsverteilung" wird das Störungsmuster verändert, ohne dass die Evolutionsanimation gestört wird.*

Solarisation Effekt

Der Solarisationseffekt erzeugt eine Überblendung zwischen einem Bildnegativ und einem Bildpositiv, so dass der Eindruck eines „Lichthofs" entsteht. Der Effekt ist vergleichbar mit einem Abzug, der beim Entwickeln kurz belichtet wird.

Stroboskop Effekt

Beim Effekt „Stroboskop" wird eine arithmetische Operation für einen Clip durchgeführt, oder der Clip wird in regelmäßigen oder zufälligen Abständen transparent dargestellt. Beispielsweise könnten Sie einen Clip alle fünf Sekunden für eine Zehntelsekunde vollständig transparent werden lassen oder die Farben eines Clips in zufälligen Abständen umkehren.

Lichtfarbe Legt die Farbe des Stroboskops fest.

Mit Original mischen Die Transparenz des Effekts. Das Ergebnis des Effekts wird mit dem Originalbild gemischt und das Ergebnis des Effekts wird darüber gelegt. Je höher Sie diesen Wert einstellen, desto weniger wird der Clip von dem Effekt beeinflusst. Wenn Sie diesen Wert z. B. auf 100 % setzen, hat der Effekt keine sichtbaren Auswirkungen auf den Clip. Wenn Sie diesen Wert auf 0 % setzen, scheint das Originalbild nicht durch.

Dauer (Sekunden) Gibt an, wie lange ein Lichtblitz dauert (in Sekunden).

Intervall (Sekunden) Die Zeit (in Sekunden) zwischen dem Start aufeinander folgender Lichtblitze.

Zufallsparameter Die Wahrscheinlichkeit, dass der Stroboskopeffekt auf einen beliebigen Frame angewendet wird.

Strobe Wählen Sie „Ebene wird transparent", damit der Clip bei jedem Lichtblitz transparent wird. Wählen Sie „Nur auf Farbkanäle", um die vom Operator angegebene Operation zu verwenden.

Operator Die Operation, die für die einzelnen Lichtblitze verwendet werden soll.

Zufallsverteilung Die Wahrscheinlichkeit, dass die Stroboskopverteilung auf einen bestimmten Frame angewendet wird.

Mit Struktur versehen Effekt (nur Windows)

Mit diesem Effekt erhält ein Clip das Aussehen, als habe er die Struktur eines anderen Clips. Sie könnten beispielsweise dem Bild eines Baums die Struktur von Ziegeln verleihen sowie die Tiefe der Struktur und die scheinbare Lichtquelle steuern.

Strukturebene Die Quelle der Struktur.

Lichteinfall Der Winkel, mit dem Licht auf die Struktur fällt.

Kontrast Das Ausmaß des Ergebnisses.

Platzierung So wird die Strukturebene auf den Clip angewendet:

- **Struktur wiederholen** Die Struktur wird wiederholt angewendet.
- **Struktur zentrieren** Die Struktur wird in der Mitte positioniert.
- **Struktur auf Ebenengröße skalieren** Skaliert die Struktur auf die Abmessungen des Clips.

Effekt Schwellenwert

Mit dem Effekt „Schwellenwert“ werden Graustufen- oder Farbbilder in kontrastreiche Schwarzweiß-Bilder konvertiert. Geben Sie einen Luminanzwert als Schwellenwert an. Alle Pixel, die genauso hell oder heller als der Schwellenwert sind, werden in weiß und alle Pixel, die dunkler sind, werden in schwarz konvertiert.

Angewendeter Effekt mit Schwellenwert-Einstellung 44 (links), 70 (Mitte) und 200 (rechts)

Zeiteffekte

Echo Effekt

Mit dem Echoeffekt werden Frames aus verschiedenen Zeitpunkten in einem Clip kombiniert. Der Effekt hat eine Vielzahl von Einsatzmöglichkeiten, von einfachen visuellen Echos bis hin zu Streifen- und Wischeffekten. Die Ergebnisse dieses Effekts sind nur sichtbar, wenn der Clip Bewegung beinhaltet. Standardmäßig werden beim Anwenden des Echoeffekts alle zuvor angewendeten Effekte ignoriert.

Originalbild (links), mit niedrigen Echowerten (Mitte) und mit mehr Echos (rechts)

Abstand (Sekunden) Die Zeit zwischen zwei Echos in Sekunden. Bei negativen Werten werden Echos aus vorhergehenden Frames erstellt, bei positiven Werten aus nachfolgenden Frames.

Anzahl der Echos Die Anzahl der Echos. Wenn der Wert beispielsweise 2 lautet, ist das Ergebnis eine Kombination von drei Frames: die aktuelle Zeit, die aktuelle Zeit plus Abstand und die aktuelle Zeit plus (2 * Abstand).

Anfangsintensität Die Deckkraft des ersten Bildes in der Echosequenz.

Dämpfung Das Verhältnis der Deckkraft eines Echos zur Deckkraft des vorherigen Echos in der Sequenz. Wenn die Dämpfung beispielsweise 0,5 beträgt, wird dem ersten Echo die halbe Anfangsintensität zugewiesen. Das zweite Echo ist halb so stark bzw. beträgt ein Viertel der Anfangsintensität.

Operator Der Füllvorgang, mit dem die Echos kombiniert werden.

- **Addieren** Kombiniert die Echos durch Addieren ihrer Pixelwerte. Wenn die Anfangsintensität zu hoch eingestellt ist, wirkt der Effekt in diesem Modus schnell zu überladen und erzeugt weiße Streifen.

- **Max.** Kombiniert die Echos unter Verwendung des maximalen Pixelwerts aller Echos.
- **Min.** Kombiniert die Echos unter Verwendung des minimalen Pixelwerts aller Echos.
- **Negativ multiplizieren** Das Kombinieren der Echos wird simuliert, indem sie optisch übereinander gelegt werden. Die Einstellung ähnelt der Option „Addieren“, sie wird jedoch nicht so schnell übersteuert.
- **Von vorne kombinieren** Verwendet die Alphakanäle der Echos, um diese von hinten nach vorne zu kombinieren.
- **Von hinten kombinieren** Verwendet die Alphakanäle der Echos, um diese von vorne nach hinten zu kombinieren.
- **Überblenden** Die Werte der einzelnen Echos werden gemittelt.

Feste Framerate Effekt

Mit diesem Effekt wird einem Clip eine bestimmte Framerate fest zugewiesen. Der Effekt „Feste Framerate“ ist vor allem als Spezialeffekt nützlich, kann aber auch subtiler eingesetzt werden. So können beispielsweise für aus 60 Halbbildern bestehendes Filmmaterial 24 Frames pro Sekunde festgelegt werden (und dann bei 60 Halbbildern pro Sekunde ein Halbbild gerendert werden), um eine filmähnliche Wirkung zu erzeugen. Dieser Effekt wird bei Hardwaregeräten manchmal auch als „Stroboskop“ bezeichnet.

Wird der Wert des Reglers „Framerate“ animiert, kann es zu unvorhergesehenen Ergebnissen kommen. Aus diesem Grund muss für die Interpolation der Framerate die Option „Unterdrücken“ verwendet werden.

Zeitverzerrungseffekt

Zeitverzerrungseffekt

Mit dem Effekt „Zeitverzerrung“ können Sie eine breite Auswahl von Eigenschaften beim Ändern der Wiedergabegeschwindigkeit einer Ebene präzise steuern, darunter auch die Interpolationsmethode, die Bewegungsunschärfe und Quellbeschneidungen, um unerwünschte Artefakte zu entfernen. Da sich der Effekt „Zeitverzerrung“ nur auf Video auswirkt, sollten Sie die Video- und Audiodaten trennen, bevor Sie den Effekt auf einen Clip anwenden. Durch das Reduzieren der Geschwindigkeit eines Clips mit Zeitverzerrung wird die Dauer des Clips nicht verlängert, sondern der Clip wird an einem früheren Frame beendet. Sie können jedoch den Clip erneut bis zur vollen Länge zuschneiden und dabei den Effekt „Zeitverzerrung“ beibehalten. Beim Zuschneiden zeigen die Monitore jedoch den In- und Out-Point des Hauptclips ohne Auswirkung der Zeitverzerrung an. Beispiel: Der Endpunkt, der beim Zuschneiden im Programmmonitor angezeigt wird, ist nicht der Endpunkt des Clips, wenn Sie ihn mit angewendetem Effekt in der Vorschau anzeigen. Außerdem werden im Schnittfenster keine Warnbalken auf dem Clip angezeigt, wenn Sie den Zuschnitt hinter dem letzten Frame des verfügbaren Mediums beenden. Das genaue Zuschneiden eines Clips mit dem Effekt „Zeitverzerrung“ kann kompliziert sein. Weitere Informationen zur Verwendung der Zeitverzerrung finden Sie im Online-Schulungsvideo auf der Total Training-Website.

Optionen für Methoden

Mit diesen Optionen wird festgelegt, wie interpolierte Frames generiert werden:

Ganze Frames Dupliziert den zuletzt angezeigten Frame.

Frame-Mischung Erstellt einen neuen Frame durch Überblendung vorhandener Frames.

Pixelbewegung Erstellt einen neuen Frame durch Analyse der Pixelbewegung in benachbarten Frames und durch Erstellen von Bewegungsvektoren.

Einstellungen unter „Zeit anpassen nach“

Wählen Sie „Geschwindigkeit“, um die Zeitanpassung als Prozentsatz anzugeben. Wählen Sie „Quellframe“, um zum Zweck der Zeitanpassung festzulegen, welcher Frame zu welchem Zeitpunkt wiedergegeben wird. Wenn Sie für „Zeit anpassen nach“ die Option „Quellframe“ wählen, müssen Sie die Eigenschaft „Quellframe“ so animieren, dass sie nicht in einem Frame fixiert wird.

Einstellungen für die Abstimmung der Interpolation der Pixelbewegung

Vektordetail Gibt an, wie viele Bewegungsvektoren bei der Interpolation verwendet werden. Je mehr Vektoren verwendet werden, desto länger dauert das Rendern. Bei Angabe des Werts 100 wird ein Vektor pro Pixel erstellt. In einer Ebene mit schnellen Bewegungen ist ein niedrigerer Vektordetailwert zu empfehlen.

Glättung Diese Einstellungen beeinflussen die Schärfe des Bildes:

- **Aus einem Bild erstellen** Erstellt die endgültige Ausgabe aus dem nächstgelegenen Einzelframe, ansonsten werden die zwei nächstgelegenen Frames verwendet. Dadurch entsteht ein schärferes Bild, aber die Bewegung wird ruckeliger.
- **Luminanzänderungen korrigieren** Gleicht die Luminanz zwischen Frames aus, bevor Bewegungen berechnet werden.
- **Filterung** Die Filterqualität, die zum Erstellen des interpolierten Bildes verwendet wird. Der Modus für extremes Filtern erhöht die Renderzeit erheblich. Da die Option „Filtern“ nur die Schärfe des endgültigen Bildes beeinflusst, wird bis zum endgültigen Rendern die Einstellung „Normal“ empfohlen.

Fehlerschwellenwert Gibt die Genauigkeit der Pixelübereinstimmung von einem Frame zu nächsten an. Ein höherer Wert führt zu weniger Bewegungsvektoren und mehr Überblendungen.

Hinweis: *Wenn Sie ungenaue Kanten im Bild entdecken, setzen Sie den Fehlerschwellenwert hoch, um mehr Überblendung einzusetzen. Wenn das Bild eine starke Körnung aufweist, setzen Sie den Fehlerschwellenwert herab, damit die geringfügige Bewegung der Körnung ignoriert wird.*

Blockgröße Passt die Größe der Blocks zur Berechnung der Vektoren an.

Gewichtung Steuert die Gewichtung roter, grüner und blauer Kanäle bei der Analyse eines Bildes. Wenn beispielsweise die Optionen „Gewichtung Rot“ und „Gewichtung Grün“ den Wert 0 haben, wird nur der blaue Kanal für die Bewegung analysiert.

Einstellungen unter „Bewegungsunschärfe“

Verschlusswinkel Legt die Intensität der Bewegungsunschärfe fest. Der Verschlusswinkel wird in Grad angegeben und simuliert die durch einen sich drehenden Verschluss erzeugte Belichtung. Die simulierte Belichtungszeit wird ermittelt, indem der Verschlusswinkel durch die Framerate dividiert und mit 360° multipliziert wird. Ein Verschlusswinkel von 90° beispielsweise bewirkt eine Belichtung von 1/96 Sekunde pro Frame: 90°/(360° * 24 fps).

Verschlussmuster Steuert die Qualität der Bewegungsunschärfe. Ein höherer Wert ergibt eine weichere Bewegungsunschärfe.

Einstellungen für „Maske“, „Verkrümmen“ und „Beschneiden“

Maske-Ebene Die Ebene, die als Maske zum Definieren der Vordergrund- und Hintergrundbereiche eines Bildes verwendet wird. Weiße Bereiche in der Matte gehören zum Vordergrund, schwarze Bereiche gehören zum Hintergrund und die Bereiche dazwischen werden durch Grauschattierungen dargestellt.

Maske-Kanal Die Ebene, die als Maske verwendet werden soll.

Verzerrungsebene Ermöglicht das Verzerren der Ebene, auf die der Effekt angewendet wird, indem die Bewegungsvektoren der von Ihnen gewählten Ebene angewendet werden.

Anzeigen Steuert den Teil der Ebene, der zeitlich verzerrt werden soll.

Quellbeschneidungen Wenn das Bild unerwünschte Pixel oder Artefakte an den Kanten enthält, verwenden Sie die Einstellungen „Quellbeschneidungen", um die Kanten des Bildes anzupassen. Pixel von den Begrenzungen werden wiederholt, um den Bereich über die Begrenzungen hinaus bis zu den Kanten der Ebene auszufüllen.

Hinweis: *Der Effekt „Zeitverzerrung" aus After Effects ähnelt dem gleichnamigen Effekt in Adobe Premiere Pro.*

Verwandte Themen

Online-Schulungsvideo zur Zeitverzerrung

Transformierungseffekte

Kamera Effekt (nur Windows)

Dieser Effekt verzerrt einen Clip, indem er eine Kamera simuliert, die den Clip aus verschiedenen Winkeln betrachtet. Durch Steuerung der Kameraposition können Sie die Form des Clips verzerren.

Querachse Bewegt die Kamera vertikal. Mit diesem Effekt scheint der Clip vertikal umgeklappt zu werden.

Längsachse Bewegt die Kamera horizontal. Mit diesem Effekt scheint der Clip horizontal umgeklappt zu werden.

Rollen Rollt die Kamera und erzeugt den Effekt eines sich drehenden Clips.

Brennweite Ändert die Brennweite der Kameralinse. Kürzere Brennweiten ermöglichen einen weiteren Blickwinkel, während längere Brennweiten eingeschränktere, dafür aber nähere Ansichten ermöglichen.

Abstand Legt den Abstand zwischen der Kamera und der Mitte des Clips fest.

Zoom Vergrößert oder verkleinert die Ansicht des Clips.

Hintergrund Legt die Hintergrundfarbe fest.

Alphakanal Erzeugt einen transparenten Hintergrund (dies ist nützlich, falls der mit dem Effekt versehene Clip überlagert wird.) Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf „Setup", um auf diese Option zuzugreifen.

Beschneiden & Skalieren Effekt

Dieser Effekt entfernt Pixelreihen von den Kanten eines Clips und vergrößert den zugeschnittenen Clip automatisch auf die ursprünglichen Maße. Verwenden Sie die Regler, um jede Kante des Clips separat zu beschneiden. Sie können den Clip entweder nach Pixeln oder nach Prozentwerten beschneiden.

Hinweis: *Sie können den Effekt „Beschneiden" direkt im Programmmonitor bearbeiten. Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Transformieren-Symbol* *neben „Beschneiden". Ziehen Sie einen der Eckgriffpunkte.*

Verwandte Themen

„Anpassen von Position, Skalierung und Drehung" auf Seite 313

Effekt Weiche Kanten

Mit diesem Effekt können Sie einen weichen schwarzen Rahmen um das Video in einem Clip erstellen. Die Randbreite wird durch den Wert festgelegt, den Sie unter „Stärke“ angeben.

Horizontal spiegeln Effekt

(32 Bit) Der Effekt „Horizontal spiegeln“ invertiert alle Frames in einem Clip von links nach rechts. Der Clip wird jedoch weiterhin normal wiedergegeben.

Horizontale Ablenkung Effekt (nur Windows)

Mit diesem Effekt werden die Frames nach links oder rechts geneigt. Der Effekt hat eine ähnliche Funktion wie das Einstellen der horizontalen Ablenkung bei Fernsehgeräten. Ziehen Sie den Regler, um die Neigung des Clips zu steuern.

Rollen Effekt (nur Windows)

Mit diesem Effekt wird ein Clip nach links, nach rechts, nach oben oder nach unten gerollt, so als befände sich das Bild auf einer Walze.

Vertikal spiegeln Effekt

Mit dem vertikalen Spiegeleffekt wird ein Clip von oben nach unten gespiegelt. Auf diesen Effekt können keine Keyframes angewendet werden.

Vertikale Ablenkung Effekt (nur Windows)

Mit diesem Effekt wird der Clip nach oben gerollt. Der Effekt hat eine ähnliche Wirkung wie das Anpassen der vertikalen Ablenkung an einem Fernsehgerät. Auf diesen Effekt können keine Keyframes angewendet werden.

Überblendungseffekte

Effekt Blockauflösung

Mit dem Effekt „Blockauflösung“ werden Clips in zufällig ausgewählten Blöcken aufgelöst. Die Breite und Höhe der Blöcke wird in Pixel angegeben und kann separat eingestellt werden.

Originalbild (links) und nach Anwendung des Effekts (Mitte und rechts)

Farbverlauf Effekt

(32 Bit) Der Effekt „Farbverlauf“ hat zur Folge, dass Pixel im Clip je nach den Luminanzwerten in den entsprechenden Pixeln einer anderen Videospur, der so genannten *Verlaufsebene*, transparent dargestellt werden. Dunkle Pixel in der Verlaufsebene bewirken, dass entsprechende Pixel bei einem niedrigeren Wert für „Fertigstellung der Überblendung“ transparent werden. Eine einfache Verlaufsebene mit einem Graustufenverlauf, der links mit Schwarz beginnt und nach rechts in Weiß ausläuft, bewirkt, dass der darunter liegende Clip von links nach rechts sichtbar wird, während die Überblendung voranschreitet.

Originalbild (links) und nach Anwendung des Effekts (Mitte und rechts)

Die Verlaufsebene kann ein Standbild oder ein bewegtes Bild sein. Die Verlaufsebene muss sich in derselben Komposition befinden, in der sich auch der Clip befindet, auf den der Effekt „Farbverlauf“ angewendet wird.

Es gibt viele Möglichkeiten, Verlaufsebenen zu erstellen, beispielsweise, indem der Effekt „Verlauf“ verwendet wird oder indem sie in Photoshop oder Illustrator erstellt werden.

Überblendung glätten Gibt an, wie sanft der Übergang für die einzelnen Pixel ist. Wenn der Wert 0% ist, sind Pixel in dem Clip, auf die der Effekt angewendet wird, entweder vollständig deckend oder vollständig transparent. Wenn dieser Wert größer ist als 0%, sind die Pixel in Zwischenphasen des Übergangs halbtransparent.

Platzierung So werden die Pixel der Verlaufsebene den Pixeln des Clips zugeordnet, auf den der Effekt angewendet wird:

- **Verlauf wiederholen** Verwendet mehrere gekachelte Kopien der Verlaufsebene.
- **Verlauf zentrieren** Verwendet eine einzelne Instanz der Verlaufsebene in der Mitte des Clips.
- **Verlauf auf Ebenengröße skalieren** Passt den Verlauf horizontal und vertikal an den Clipbereich an.

Verlauf umkehren Kehrt den Einfluss der Verlaufsebene um. Hellere Pixel in der Verlaufsebene werden bei niedrigeren Werten für „Fertigstellung der Überblendung“ transparent als dunklere Pixel.

Lineare Blende Effekt

Mit dem Effekt „Lineare Blende“ wird eine einfache lineare Überblendung eines Clips in eine vorgegebene Richtung ausgeführt.

Winkel Die Richtung für die Überblendung. Bei 90° erfolgt die Überblendung z. B. von links nach rechts.

Originalbild (links) und nach Anwendung des Effekts (Mitte und rechts)

Radiales Wischen Effekt (nur Windows)

(32 Bit) Beim Effekt „Radiales Wischen“ erfolgt die Überblendung kreisförmig um einen bestimmten Punkt, wobei ein unterer Clip sichtbar wird.

Anfangswinkel Der Winkel, an dem die Überblendung beginnt. Bei einem Anfangswinkel von 0° beginnt die Überblendung oben.

Überblenden Legt fest, ob die Überblendung im oder gegen den Uhrzeigersinn bzw. abwechselnd erfolgt.

Originalbild (links) und nach Anwendung des Effekts (Mitte und rechts)

Jalousien Effekt (nur Windows)

(32 Bit) Mit dem Effekt „Jalousien“ wird ein unterer Clip durch eine Überblendung in Streifen sichtbar. Breite und Richtung der Streifen können eingestellt werden.

Originalbild (links) und nach Anwendung des Effekts (Mitte und rechts)

Effekte unter „Dienstprogramm“

Effekt Cineon-Konverter

Der Effekt „Cineon-Konverter“ ermöglicht Ihnen eine weitgehende Steuerung bei Farbkonvertierungen von Cineon-Frames. Importieren Sie zur Verwendung des Effekts „Cineon-Konverter“ eine Cineon-Datei und fügen Sie den Clip einer Sequenz hinzu. Dann können Sie den Effekt „Cineon-Konverter“ auf den Clip anwenden und die Farbgebung exakt einstellen. Gleichzeitig können Sie sich die Ergebnisse im Programmmonitor ansehen. Richten Sie Keyframes ein, um Änderungen an den Farbtönen über die Zeit anzupassen. Verwenden Sie die Keyframe-Interpolation und die Ease-Griffpunkte, damit auch die ungleichmäßigsten Beleuchtungsveränderungen präzise angepasst werden können. Sie können die Datei auch in ihrem Standardzustand belassen und den Konvertierer verwenden.

Die 10-Bit-Daten pro Pixel in jedem Cineon-Kanal erleichtern die Verfeinerung wichtiger Farbbereiche unter Beibehaltung der globalen Farbbalance. Wenn Sie den Bereich vorsichtig festlegen, können Sie eine Version des Bildes erstellen, die dem Original täuschend ähnlich sieht.

Konvertierungstyp Gibt an, wie die Cineon-Datei konvertiert wird:

- **Log zu Linear** Konvertiert einen logarithmischen 8-Bit-Nicht-Cineon-Clip, den Sie als Cineon-Clip rendern möchten.

• **Linear zu Log** Konvertiert einen Clip, der über einen linearen 8-Bit-Stellvertreter für eine Cineon-Datei verfügt, in einen logarithmischen 8-Bit-Clip. Dabei entsprechen die Anzeigecharakteristika denjenigen der ursprünglichen Cineon-Datei.

• **Log zu Log** Ermittelt logarithmische 8- bzw. 10-Bit-Cineon-Dateien, wenn Sie versuchen, diese als logarithmische 8-Bit-Stellvertreter zu rendern.

Schwarzwert für 10-Bit Gibt den Schwarzwert (minimale Dichte) für die Konvertierung eines logarithmischen 10-Bit-Cineon-Clips an.

Interner Schwarzwert Gibt den Schwarzwert an, der in Adobe Premiere Pro für den Clip verwendet wird.

Weißwert für 10-Bit Der Weißwert (maximale Dichte) für die Konvertierung eines logarithmischen 10-Bit-Cineon-Clips.

Interner Weißwert Gibt den Weißwert an, der in Adobe Premiere Pro für den Clip verwendet wird.

Gamma Erhöhen oder verringern Sie Gamma, um Mitteltöne aufzuhellen bzw. abzudunkeln.

Glanzlicht-Ausstrahlung Der Ausstrahlungswert, der zur Korrektur heller Glanzlichter verwendet werden soll. (Wenn der Rest des Bildes nach dem Anpassen der hellsten Bereiche zu dunkel erscheint, verwenden Sie „Glanzlicht-Ausstrahlung“, um diese hellen Glanzlichter zu korrigieren.) Wenn Glanzlichter als weiße Flecke erscheinen, erhöhen Sie „Glanzlicht-Ausstrahlung“, bis die gewünschten Details sichtbar werden. Bei Bildern mit hohem Kontrast sind unter Umständen hohe Ausstrahlungswerte erforderlich.

Videoeffekte

Timecode Effekt

Der Effekt „Timecode“ überlagert das Video mit einem Timecode, um die Auswahl von Szenen sowie die Zusammenarbeit mit Teammitgliedern und Kunden zu vereinfachen. Der angezeigte Timecode gibt an, ob es sich um einen Clip ohne oder mit Halbbildern handelt. Wenn ein Zeilensprung-Video mit Halbbildern vorliegt, gibt das Symbol an, ob es sich bei dem Frame um das obere oder das untere Halbbild handelt. Mit den Einstellungen im Effekt „Timecode“ steuern Sie die Position, Größe und Deckkraft sowie das Format und die Originaloptionen.

Position Passt die horizontale und vertikale Position des Timecodes an.

Größe Legt die Textgröße fest.

Deckkraft Legt die Deckkraft des schwarzen Feldes hinter dem Timecode fest.

Feldsymbol Blendet das Symbol für Halbbilder rechts vom Timecode ein oder aus.

Format Gibt an, ob der Timecode im SMPTE-Format, in Frame-Nummern oder in Fuß und Frames eines 35-mm- oder 16-mm-Films angegeben wird.

Timecode-Quelle Wählt die Timecode-Quelle aus:

• **Beschneiden** Zeigt den Timecode beginnend bei 0 am Anfang des Clips an.

• **Medien** Zeigt den Timecode einer Mediendatei an.

• **Erstellen** Startet den Timecode wie unter der Option für die Startzeit in der Verschiebung angegeben und zählt basierend auf der Option „Zeitanzeige“.

Zeitanzeige Legt die Timebase für den Timecode-Effekt fest. Standardmäßig wird hierfür die Projekt-Timebase verwendet, wenn die Timecode-Quelle auf „Clip“ gesetzt ist.

Verschiebung Addiert oder subtrahiert Frames zum bzw. vom angezeigten Timecode. Der Schieberegler ist auf plus bzw. minus 50 Frames beschränkt. Wenn Sie einen höheren Wert festlegen möchten, klicken Sie auf das Hot Text-Steuerelement „Verschiebung“ und geben Sie die Anzahl der Frames ein.

Beschriftungstext Zeigt eine drei Zeichen lange Beschriftung links vom Timecode an. Sie können aus den Optionen „Ohne“, „Automatisch“ sowie „Kamera 1“ bis „Kamera 9“ auswählen.

Videoblendenüberblendungen

Überblendung „Additive Blende“

Mit der Überblendung „Additive Blende“ werden die Farbinformationen zunächst von Clip B auf Clip A übertragen und dann werden die Farbinformationen von Clip A von Clip B subtrahiert.

Überblendung „Weiche Blende“

Mit der Überblendung „Weiche Blende“ wird Clip A ausgeblendet und Clip B gleichzeitig eingeblendet.

Überblendung „Übergang zu Schwarz“

Mit der Überblendung „Übergang zu Schwarz“ wird Clip A schwarz abgeblendet und Clip B aus schwarz eingeblendet.

Überblendung „Übergang zu Weiß“

Informationen zum Verwenden von „Übergang zu Weiß“ finden Sie auf der Total Training-Website im Online-Schulungsvideo.

Überblendung „Auflösen“

Mit der Überblendung „Auflösen“ wird Clip A über einen Ditheringalgorithmus in Clip B überblendet. Sie können die folgenden Optionen festlegen:

Rahmenbreite Erhöht die Größe des Dithering. Der Standardwert lautet Null.

Rahmenfarbe Legt die für das Dithering verwendete Farbe fest. Die Standardeinstellung ist Schwarz.

Glättungsqualität Die Standardeinstellung ist „Aus“.

Überblendung „Nicht-additive Blende“

Mit der Überblendung „Nicht-additive Blende“ wird die Luminanz von Clip A Clip B zugeordnet.

Überblendung „Beliebig umkehren“

Mit der Überblendung „Beliebig umkehren“ werden zufällige Blöcke erstellt und die Farbe von Clip A wird umgekehrt. Dann werden die Blöcke ausgeblendet und Clip B unter diesen Blöcken enthüllt.

Kapitel 12: Animation

Mithilfe von Keyframes können Sie die Eigenschaften der meisten Effekte zeitabhängig ändern oder animieren.

Animieren von Effekten

Animierte Effekte

Wenngleich dieses Wort im Allgemeinen ausdrückt, dass „eine Darstellung auf dem Bildschirm bewegt wird“, verwenden wir den Ausdruck *animieren* hier im Sinne von „ein Attribut im Laufe der Zeit ändern“. In diesem Sinne animiert das Verschieben eines Clips von einer Ecke des Bildschirms in eine andere im Laufe einiger Sekunden seine Position. Durch Ändern von Scharf- auf Weichzeichnung innerhalb einiger Sekunden wird die Schärfe des Clips animiert. Und durch Ändern von einem Rosa- zu einem Blauton, wiederum im Zeitraum einiger Sekunden, wird die Farbe des Clips animiert. In diesem Kontext beschreibt der Begriff *Animation* eine „Änderung im Verlauf der Zeit“, nicht „das Verschieben eines Objekts“.

Sie können zwar nicht alle, aber die meisten Effekte von Adobe Premiere Pro animieren. Sobald ein Effekt auf einen Clip angewendet wurde, legen Sie einen oder mehrere Frames des Clips als Keyframes fest. Dann legen Sie bei jedem Keyframe die Effektwerte fest.

Verwandte Themen

„Anpassen oder Zurücksetzen von Steuerelementen im Effekteinstellungsfenster“ auf Seite 308

„Animieren von Bewegung im Programmmonitor“ auf Seite 316

Wissenswertes über Keyframes

Mit *Keyframes* können Sie Eigenschaften für Bewegungen, Effekte, Audio und viele andere Eigenschaften einrichten, die im Allgemeinen im Verlauf der Zeit geändert werden. Ein Keyframe markiert den Zeitpunkt, an dem Sie einen Wert angeben, wie z. B. eine räumliche Position, Deckkraft oder Audio-Lautstärke. Die Werte zwischen den Keyframes werden *interpoliert*. Wenn Sie mit Keyframes eine Änderung im Zeitverlauf erzeugen, verwenden Sie normalerweise mindestens zwei Keyframes: einen für den Zustand am Anfang der Änderung und einen für den neuen Zustand am Ende der Änderung.

Arbeiten mit Keyframes

Wenn Sie Keyframes zur Animation des Effekts „Deckkraft“ einsetzen, können die Keyframes im Effekteinstellungs- bzw. Schnittfenster angezeigt und bearbeitet werden. Mitunter können Sie die Keyframes in einem Schnittfenster allerdings schneller anzeigen und anpassen. Die folgenden Richtlinien geben Aufschluss darüber, welches Fenster für welche Aufgabe geeignet ist:

- Das Bearbeiten von Keyframes in einem Schnittfenster bietet sich dann an, wenn es um Effekte mit einem einzigen, eindimensionalen Wert geht, wie z. B. Deckkraft oder Audiolautstärke. Im Effekteinstellungsfenster können in der Regel Keyframes von solchen Effekten leichter bearbeitet werden, die mehrere Werte, Winkelwerte oder zweidimensionale Werte aufweisen, wie z. B. Ebenen, Drehung oder Skalierung.

- In einem Schnittfenster werden Schwankungen der Keyframe-Werte grafisch dargestellt, sodass Werteänderungen auf einen Blick erkennbar sind. Standardmäßig ändern sich die Werte der Keyframes linear, Sie können jedoch Optionen anwenden, mit denen die Rate der Änderungen feiner eingestellt werden kann. Sie können beispielsweise eine Bewegung allmählich anhalten. Außerdem können Sie die Interpolation ändern und mit den Bézier-Optionen die Geschwindigkeit und Glätte eines Animationseffekts optimieren.
- Im Effekteinstellungsfenster können Keyframes verschiedener Eigenschaften gleichzeitig angezeigt werden, allerdings nur für den in einem Schnittfenster ausgewählten Clip. In einem Schnittfenster können Keyframes für mehrere Spuren oder Clips gleichzeitig angezeigt werden, allerdings nur für eine Eigenschaft pro Spur oder Clip.
- Wie in einem Schnittfenster können die Keyframes auch im Effekteinstellungsfenster als Grafik angezeigt werden. Nachdem die Einrichtung von Keyframes für eine Effekteigenschaft aktiviert ist, können die Werte- und Geschwindigkeitsdiagramme angezeigt werden. Im Wertediagramm werden Keyframes mit geänderten Effekteigenschaften angezeigt. Im Geschwindigkeitsdiagramm werden Keyframes mit Griffpunkten zur Anpassung der Geschwindigkeit und der Glätte der einzelnen Keyframes angezeigt.
- Keyframes für Audiospureffekte können nur in einem Schnitt- oder dem Audiomixerfenster bearbeitet werden. Keyframes für Audioclipeffekte können wie Keyframes für Videoclipeffekte in einem Schnitt- oder dem Effekteinstellungsfenster bearbeitet werden.

Sie können die Anordnung der Fenster ändern und dann „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „Neuer Arbeitsbereich“ wählen, um die geänderte Konfiguration als Ihren eigenen Arbeitsbereich zu speichern. Geben Sie im Dialogfeld „Neuer Arbeitsbereich“ einen Namen für den Arbeitsbereich ein, bevor Sie auf „OK“ klicken.

Verwandte Themen

„Wissenswertes zum Aufnehmen von Audioänderungen“ auf Seite 254

Anzeigen von Keyframes und Diagrammen

Im Effekteinstellungsfenster und in den Schnittfenstern können Sie das Timing und die Werte der Keyframes anpassen, allerdings arbeiten diese Fenster auf verschiedene Arten. Im Effekteinstellungsfenster werden alle Effekteigenschaften, Keyframes und Interpolationsmethoden gleichzeitig angezeigt. Bei Clips in einem Schnittfenster wird immer nur eine Effekteigenschaft gleichzeitig angezeigt. Im Effekteinstellungsfenster können Sie die Keyframe-Werte voll und ganz steuern. In einem Schnittfenster haben Sie nur eingschränkte Steuerungsmöglichkeiten. Sie können beispielsweise keine Werte, die X- und Y-Koordinaten verwenden, z. B. die Position, in einem Schnittfenster ändern. Sie können aber Keyframe-Anpassungen vornehmen, ohne das Effekteinstellungsfenster aufrufen zu müssen.

In den Diagrammen des Schnitt- und Effekteinstellungsfensters werden die einzelnen Keyframe-Werte und die interpolierten Werte zwischen den Keyframes dargestellt. Wenn das Diagramm für eine Effekteigenschaft eben verläuft, fand keine Änderung der Eigenschaft zwischen Keyframes statt. Verläuft das Diagramm jedoch nach oben oder unten, wurde der Wert einer Eigenschaft zwischen Keyframes erhöht bzw. verringert. Sie können die Geschwindigkeit und Glättung der Eigenschaftsänderungen von einem Keyframe zum nächsten beeinflussen. Ändern Sie einfach die Interpolationsmethode und passen Sie Bézier-Kurven an.

Verwandte Themen

„Arbeiten mit Keyframes“ auf Seite 444

„Bearbeiten von Keyframe-Diagrammen“ auf Seite 452

Anzeigen von Keyframes im Effekteinstellungsfenster

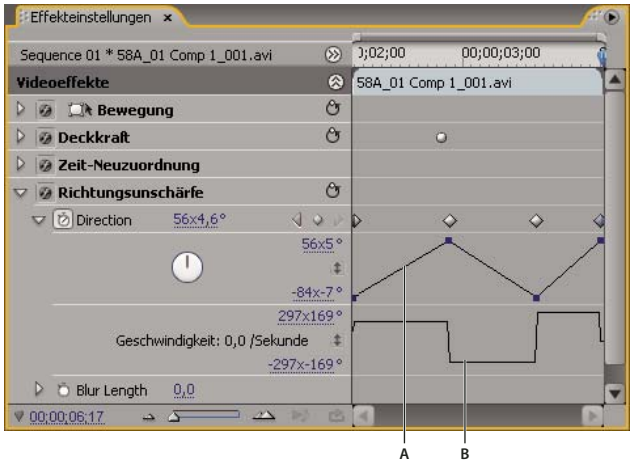
Wenn einem Sequenzclip Keyframes hinzugefügt wurden, können diese im Effekteinstellungsfenster angezeigt werden. Jeder Effekt, der Keyframe-Eigenschaften enthält, wird mit Symbolen zu Übersichts-Keyframes angezeigt, wenn der Effekt reduziert wird. *Keyframe-Zusammenfassungen* werden über dem Effekttitel angezeigt und entsprechen allen einzelnen Eigenschafts-Keyframes, die im Effekt enthalten sind. Sie können Übersichts-Keyframes nicht bearbeiten. Diese werden nur zu Referenzzwecken angezeigt.

1 Wählen Sie einen Clip in einem Schnittfenster aus.

2 Klicken Sie bei Bedarf auf die Schaltfläche „Schnittfenster anzeigen/ausblenden“ im Effekteinstellungsfenster, um die Effektzeitleiste anzuzeigen. Verbreitern Sie falls nötig das Effekteinstellungsfenster, um die Schaltfläche „Schnittfenster anzeigen/ausblenden“ anzuzeigen.

3 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck links neben dem Effektnamen, um den gewünschten Effekt zu erweitern. Im Schnittfensterbereich des Effekteinstellungsfensters werden Keyframes angezeigt.

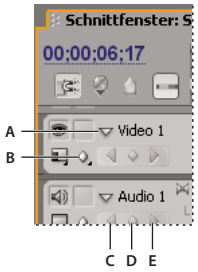
4 (Optional) Um die Wert- und Geschwindigkeitsdiagramme einer Effekteigenschaft anzuzeigen, klicken Sie auf das Dreieck neben der Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“.



Effekteinstellungen
***A.** Wertdiagramm **B.** Geschwindigkeitsdiagramm*

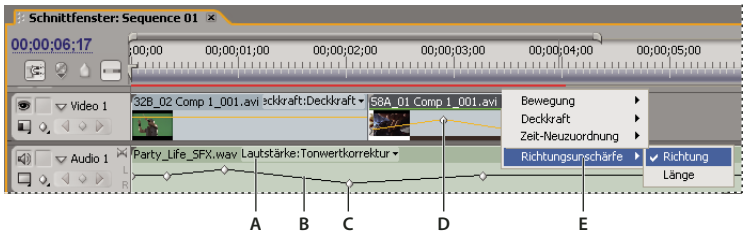
Anzeigen von Keyframes und Eigenschaften in einem Schnittfenster

Nachdem Sie Keyframes für die Effektanimation hinzugefügt haben, können diese sowie die entsprechenden Eigenschaften in einem Schnittfenster angezeigt werden. Für Video- und Audioeffekte können in einem Schnittfenster die Clip-spezifischen Keyframes angezeigt werden. Außerdem können in einem Schnittfenster Keyframes für Audioeffekte für eine gesamte Spur angezeigt werden. Jeder Clip oder jede Spur können eine andere Eigenschaft anzeigen. Sie können allerdings innerhalb eines einzelnen Clips oder einer Spur immer nur die Keyframes einer Eigenschaft gleichzeitig anzeigen.

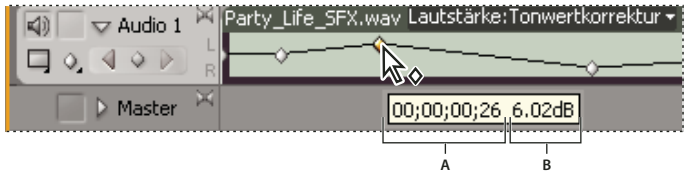


Steuerelemente für Spur-Keyframes im Schnittfenster
***A.** Spur zusammenfalten/auffalten **B.** Keyframes anzeigen (Video) **C.** Schaltfläche „Zum vorherigen Keyframe gehen“ **D.** Schaltfläche „Keyframe hinzufügen/entfernen“ **E.** Schaltfläche „Zum nächsten Keyframe gehen“*

Die Segmente, die die Keyframes miteinander verbinden, bilden ein Diagramm, das Änderungen an den Keyframe-Werten, die während der Dauer eines Clips oder einer Spur vorgenommen wurden, anzeigt. Durch Änderungen an den Keyframes und Segmenten ändert sich die Form der Diagrammlinie.



Steuerelemente für Spur-Keyframes im Schnittfenster
***A.** Eigenschaften des Spureffekts **B.** Keyframe-Diagramm **C.** Audiospur-Keyframes **D.** Videoclip-Keyframes **E.** Eigenschaften des Clipeffekts*



Keyframe-QuickInfo
***A.** Timecode **B.** Eigenschaftswert*

1 (Optional) Wenn die Spur zusammengefaltet ist, klicken Sie auf das Dreieck links neben dem Spurnamen, um die Spur aufzufalten.

2 Klicken Sie bei einer Videospur auf das Symbol „Keyframes anzeigen“ und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

Keyframes anzeigen Zeigt das Diagramm und die Keyframes der einzelnen auf diese Clips in der Spur angewendeten Videoeffekte an. Neben dem Clipnamen wird ein Effektmenü eingeblendet, in dem Sie den gewünschten Effekt auswählen können.

Deckkraftregler einblenden Zeigt das Diagramm und die Keyframes des auf diese Clips in der Spur angewendeten Deckkrafteffekts an.

Keyframes verbergen Blendet die Diagramme und Keyframes für alle Clips in der Spur aus.

3 Klicken Sie bei einer Audiospur auf die Schaltfläche „Keyframes anzeigen“ und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

Clip-Keyframes einblenden Zeigt das Diagramm und die Keyframes der einzelnen auf diese Clips in der Spur angewendeten Audioeffekte an. Neben dem Clipnamen wird ein Effektmenü eingeblendet, in dem Sie den gewünschten Effekt auswählen können.

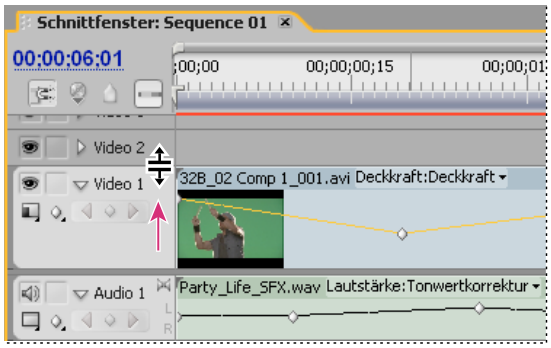
Clipumfang einblenden Zeigt das Diagramm und die Keyframes des auf diese Clips in der Spur angewendeten Lautstärkeeffekts an.

Spur-Keyframes einblenden Zeigt das Diagramm und die Keyframes der einzelnen auf die gesamte Spur angewendeten Audioeffekte an. Am Anfang der Spur wird ein Effektmenü eingeblendet, in dem Sie den gewünschten Effekt auswählen können.

Spurumfang einblenden Zeigt das Diagramm und die Keyframes des auf die gesamte Spur angewendeten Lautstärkeeffekts an.

Keyframes verbergen Blendet die Diagramme und Keyframes für alle Clips in der Spur aus.

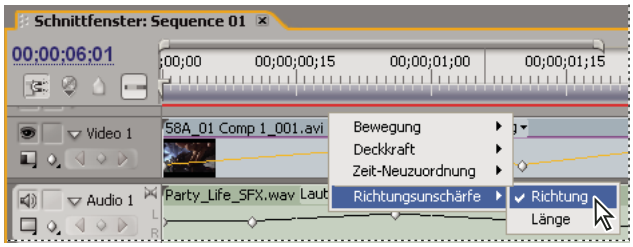
4 (Optional) Verwenden Sie das Zoom-Steuerungselement zur Vergrößerung des Clips, um das Popup-Menü für Effekte über der Spur einzublenden. Die Spurhöhe kann vergrößert werden, wenn Sie die Ränder über und unter dem Spurnamen ziehen.



Ziehen, um die Höhe einer Spur zu vergrößern

5 (Optional) Ziehen Sie die Grenzen eines Spuranfangs, um die Höhe der Spur zu ändern. Ziehen Sie bei einer Videospur die Oberkante der Spur. Ziehen Sie bei einer Audiospur die Unterkante der Spur. Wenn Sie die Größe aller erweiterten Spuren ändern möchten, halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt.

6 (Optional) Wenn Sie in Schritt 2 oder 3 „Keyframes anzeigen“, „Clip-Keyframes einblenden“ oder „Spur-Keyframes einblenden“ ausgewählt haben, klicken Sie auf das Effektmenü. Wählen Sie dann den Effekt aus, der Keyframes enthält.



Auswählen im Popup-Menü für die Effekte

7 Positionieren Sie den Mauszeiger direkt über dem Keyframe, um die Eigenschaft als QuickInfo anzuzeigen.

Die QuickInfo zeigt die Position des Keyframes sowie die Eigenschaft und die Optionen an, die Sie im Effekteinstellungsfenster definiert haben. Nutzen Sie diese Informationen für genaue Angaben der Keyframe-Platzierungen. Sie können den Wert, den Sie für einen Keyframe eingestellt haben, schnell erkennen. Sie können auch den Ort, an dem sich zwei oder mehrere Keyframes befinden, sowie die Wertänderungen für diese Keyframes schnell vergleichen.

Einstellen der Keyframe-Anzeige für ein Schnittfenster

Sie können die Arten der in den Spuren eines Schnittfensters angezeigten Keyframes einstellen. Sie können auch einstellen, ob Keyframes standardmäßig überhaupt angezeigt werden sollen. Sie können beispielsweise auswählen, dass Keyframes standardmäßig ausgeblendet werden, sodass Sie sie beim Bearbeiten eines Clips nicht versehentlich einstellen oder ändern können.

1. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ (Mac OS).
2. Klicken Sie auf das Dreieck im Feld „Neue Schnittfenster-Audiospuren“, um das Menü zu öffnen und eine der Optionen auszuwählen.
3. Klicken Sie auf das Dreieck im Feld „Neue Schnittfenster-Videospuren“, um das Menü zu öffnen und eine der Optionen auszuwählen.

Hinzufügen, Navigieren und Einrichten von Keyframes

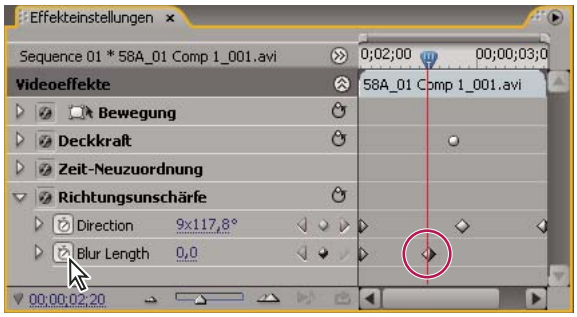
Hinzufügen von Keyframes

Sie können Keyframes im Schnitt- oder Effekteinstellungsfenster an der aktuellen Zeit hinzufügen. Sie aktivieren das Einrichten von Keyframes über die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“ im Effekteinstellungsfenster. Die Anzeige von Keyframes für eine Spur oder einen Clip muss aktiviert sein, um Keyframes in einem Schnittfenster anzeigen oder bearbeiten zu können.

1. Wählen Sie in einem Schnittfenster den Clip mit dem zu animierenden Effekt aus.
2. Wenn Sie Keyframes in einem Schnittfenster hinzufügen und anpassen möchten, zeigen Sie die Keyframes für die Video- oder Audiospur an.

Hinweis: *Wenn Sie in einem Schnittfenster fixierten Effekten (Bewegung, Deckkraft oder Lautstärke) Keyframes hinzufügen, können Sie Schritt 3 überspringen.*

3. Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um den Effekt zu erweitern, dem Sie Keyframes hinzufügen möchten. Klicken Sie anschließend auf das Symbol „Animation aktivieren/deaktivieren“ , um Keyframes für eine Effekteigenschaft zu aktivieren.



Durch Klicken auf die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“ wird die Einrichtung von Keyframes für eine Effekteigenschaft an der aktuellen Zeit aktiviert.

4 Führen Sie zur Anzeige des Effekteigenschaftsdiagramms einen der folgenden Schritte aus:

- (Effekteinstellungsfenster) Klicken Sie auf das Dreieck, um die Effekteigenschaft zu erweitern und die zugehörigen Werte- und Geschwindigkeitsdiagramme anzuzeigen.
- (Schnittfenster) Wählen Sie die Effekteigenschaft im Popup-Menü für Effekte aus, das neben dem Clip- oder Spurnamen angezeigt wird.

5 Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf die Zeitposition, zu der der Keyframe hinzugefügt werden soll.

6 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf die Schaltfläche zum Hinzufügen/Entfernen von Keyframes und passen Sie anschließend die Eigenschaftenwerte an.
- Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) mit dem Auswahl- oder Stiftwerkzeug auf ein Keyframe-Diagramm und passen Sie anschließend die Eigenschaftenwerte des Effekts an. Sie können mithilfe des Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeugs einen Keyframe an einer beliebigen Stelle im Diagramm hinzufügen. Die Marke für die aktuelle Zeit muss dafür nicht gesetzt werden.
- (Nur Effekteinstellungsfenster) Passen Sie die Einstellungen für eine Effekteigenschaft an. Dabei wird automatisch ein Keyframe an der aktuellen Zeit erstellt.

7 Wiederholen Sie die Schritte 5 und 6 bei Bedarf, um Keyframes hinzuzufügen und die Effekteigenschaft anzupassen.

Verwenden Sie den Pfeil des Keyframe-Navigators im Effekteinstellungsfenster, um zu einem bestimmten Keyframe zu navigieren, wenn Sie weitere Anpassungen vornehmen möchten.

Verwandte Themen

„Anzeigen von Keyframes und Diagrammen“ auf Seite 445

„Anpassen oder Zurücksetzen von Steuerelementen im Effekteinstellungsfenster“ auf Seite 308

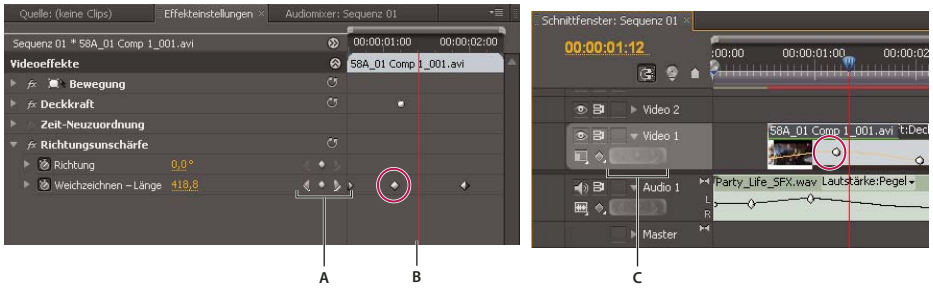
„Zuweisen von Effekten zu Clips“ auf Seite 303

Verschieben der aktuellen Zeitposition auf einen Keyframe

Im Effekteinstellungs- und Schnittfenster befinden sich *Keyframe-Navigatoren* mit Links- und Rechtspfeilen, um die Marke für die aktuelle Zeit von einem Keyframe in den nächsten zu verschieben. Die Keyframe-Navigatoren stehen in einem Schnittfenster zur Verfügung, nachdem Sie Keyframes für eine Effekteigenschaft aktiviert haben.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Schnitt- oder Effekteinstellungsfenster auf einen Pfeil des Keyframe-Navigators. Durch Klicken auf den Linkspfeil wird die Marke für die aktuelle Zeit auf den vorherigen Keyframe verschoben. Durch Klicken auf den Rechtspfeil wird die Marke für die aktuelle Zeit auf den nächsten Keyframe verschoben.
- (Nur Effekteinstellungsfenster) Um die Marke für die aktuelle Zeit an einem Keyframe auszurichten, ziehen Sie bei gedrückter Umschalttaste den gewünschten Keyframe.



Keyframe-Navigator
***A.** Keyframe-Navigator im Effekteinstellungsfenster **B.** Marke für die aktuelle Zeit **C.** Keyframe-Navigator im Schnittfenster*

Auswählen von Keyframes

Wenn Sie einen Keyframe ändern oder kopieren möchten, müssen Sie ihn zunächst auswählen. Nicht ausgewählte Keyframes werden ungefüllt dargestellt, ausgewählte Keyframes gefüllt. Die Segmente zwischen den Keyframes müssen nicht ausgewählt werden, da Sie sie direkt ziehen können. Darüber hinaus werden Segmente automatisch angepasst, wenn Sie die Keyframes ändern, die ihre Endpunkte darstellen.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Zum Auswählen eines Keyframes klicken Sie mit dem Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug auf das Keyframe-Symbol.
- Zur Auswahl mehrerer Keyframes drücken Sie die Umschalttaste und klicken Sie mit dem Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug auf mehrere aufeinander folgende oder nicht aufeinander folgende Keyframes.

***Hinweis:** Wenn Sie das Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug auf einem Keyframe positionieren, wird der Zeiger als Keyframe-Symbol angezeigt.*

- Ziehen Sie mit dem Zeichenstift-Werkzeug eine Markierung um die Keyframes, um aufeinander folgende Keyframes auszuwählen. Ziehen Sie bei gedrückter Umschalttaste, um der vorhandenen Auswahl weitere Keyframes hinzuzufügen.

Im Effekteinstellungsfenster können Sie mit dem Auswahlwerkzeug ziehen, um mehrere Keyframes auszuwählen.

- Klicken Sie auf den Namen der Eigenschaftsebene, um alle Keyframes für eine Eigenschaft im Effekteinstellungsfenster auszuwählen. Klicken Sie beispielsweise auf „Position“, um alle Positions-Keyframes für eine Ebene auszuwählen.

Löschen von Keyframes

Wenn Sie einen Keyframe nicht mehr benötigen, können Sie ihn mühelos aus dem Effekteigenschafts- oder Schnittfenster löschen. Sie können alle Keyframes auf einmal entfernen oder Keyframes für die Effekteigenschaft deaktivieren. Wenn Sie Keyframes im Effekteinstellungsfenster deaktivieren, indem Sie auf die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“ klicken, werden die vorhandenen Keyframes gelöscht. Neue Keyframes können erst dann wieder erstellt werden, wenn Sie die Keyframes wieder aktiviert haben.

1 Achten Sie darauf, dass die Diagramme für die Effekteigenschaft im Effekteinstellungs- bzw. Schnittfenster angezeigt werden.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Markieren Sie einen oder mehrere Keyframes und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Löschen“. Sie können auch die Entf-Taste drücken.
- Stellen Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf den Keyframe und klicken Sie auf die Schaltfläche „Keyframe hinzufügen/entfernen.
- (Nur Effekteinstellungsfenster) Um alle Keyframes für eine Effekteigenschaft zu löschen, klicken Sie links neben dem Namen des Effekts oder der Eigenschaft auf die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“. Klicken Sie zur Bestätigung auf „OK“.

Hinweis: *Wenn Sie die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“ deaktivieren, werden die Keyframes für diese Eigenschaft dauerhaft entfernt und die Eigenschaft nimmt den zu diesem Zeitpunkt aktuellen Wert an. Sie können gelöschte Keyframes nicht wiederherstellen, indem Sie die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“ erneut aktivieren. Wenn Sie Keyframes versehentlich gelöscht haben, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Rückgängig“ (Windows) bzw. „Widerrufen“ (Mac OS).*

Verwandte Themen

„Anzeigen von Keyframes und Diagrammen“ auf Seite 445

Bearbeiten von Keyframe-Diagrammen

Im Effekteinstellungsfenster können Sie die Keyframes für jede Effekteigenschaft anpassen, indem Sie die zugehörigen Diagramme bearbeiten. Sie können in einem Schnittfenster Anpassungen an Effekt-Keyframes vornehmen, während Sie diese Änderungen im Effekteinstellungsfenster in den Diagrammen für Geschwindigkeit und Wert überwachen.

Verwandte Themen

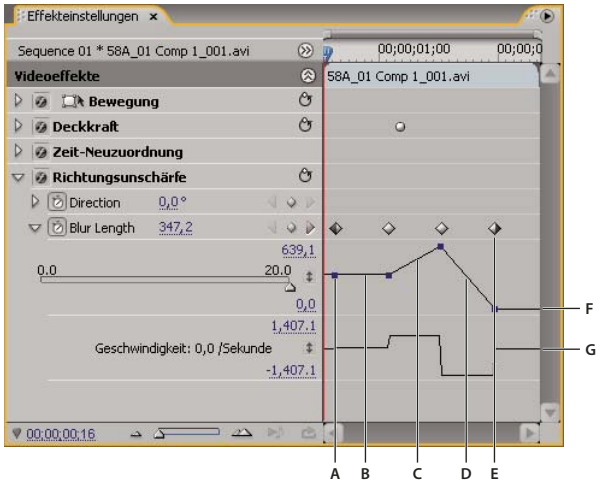
„Hinzufügen von Keyframes“ auf Seite 449

„Zuweisen von Effekten zu Clips“ auf Seite 303

„Schnittfenster“ auf Seite 147

Bearbeiten von Keyframe-Diagrammen im Effekteinstellungsfenster

Nachdem die Einrichtung von Keyframes für eine Effekteigenschaft aktiviert ist, können die Wert- und Geschwindigkeitsdiagramme für den Effekt angezeigt werden. Wertdiagramme geben Informationen zum Wert von nicht räumlichen Keyframes (z. B. die Eigenschaft „Skalierung“ des Bewegungseffekts) für beliebige Zeitpunkte an. Zudem können Sie hier die Interpolation zwischen den Keyframes einsehen und anpassen. Mit dem Geschwindigkeitsdiagramm optimieren Sie die Änderungsrate zwischen den Keyframes.



Wert- und Geschwindigkeitsdiagramme einer Effekteigenschaft
***A.** Keyframe-Marker **B.** Lautstärkediagramm mit unverändertem Wert **C.** Diagramm mit erhöhtem Wert **D.** Diagramm mit fallendem Wert **E.** Keyframe **F.** Wertdiagramm **G.** Geschwindigkeitsdiagramm*

1 Wählen Sie in einem Schnittfenster einen Clip mit einem Effekt aus, der die anzupassenden Keyframes enthält.

2 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Steuerelemente für den Effekt zu erweitern.

3 Klicken Sie dann auf das Dreieck neben dem Namen der Eigenschaft, um das Wert- und Geschwindigkeitsdiagramm einzublenden.

***Hinweis:** Wurden keine Keyframes hinzugefügt, wird das Diagramm als gerade Linien angezeigt.*

4 (Optional) Sie verbessern die Diagrammansicht, indem Sie das Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug über der Begrenzungslinie unterhalb des Diagramms platzieren, bis als Mauszeiger ein Segmentzeiger angezeigt wird. Ziehen Sie diesen nun, um die Höhe des Diagrammbereichs zu vergrößern.

5 Mit dem Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug können Sie einen Keyframe im Wertdiagramm nach oben oder unten ziehen, um den Wert der Effekteigenschaft anzupassen.

***Hinweis:** Keyframes lassen sich im Wert- oder Geschwindigkeitsdiagramm weder nach links noch nach rechts ziehen, um die aktuelle Zeit zu variieren. Ziehen Sie hierzu den Keyframe-Marker oberhalb des Diagramms mithilfe des Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeugs.*

Bearbeiten von Keyframe-Diagrammen in einem Schnittfenster

1 Stellen Sie sicher, dass in einem Schnittfenster mindestens ein Clip mit einem oder mehreren Effekten mit Keyframes vorhanden ist. Wählen Sie diesen Clip und dann das Effekteinstellungsfenster aus.

2 Stellen Sie sicher, dass die Keyframes für den Clip oder die Spur in einem Schnittfenster sichtbar sind.

3 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck neben dem Steuerelement, das Sie anpassen möchten, um die Wert- und Geschwindigkeitsdiagramme anzuzeigen.

4 Wählen Sie aus dem eingeblendeten Menü für Effekte, das hinter dem Namen des Clips oder der Spur angezeigt wird, die zu bearbeitende Eigenschaft aus. Wenn dieses Menü nicht angezeigt wird, vergrößern Sie die Ansicht des Schnittfensters.

5 Führen Sie mit dem Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie mehrere oder nicht aufeinander folgende Keyframes bearbeiten möchten, wählen Sie diese Keyframes aus.

- Positionieren Sie das Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug auf einem Keyframe oder einem Keyframe-Segment. Das Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug ändert sich in den Keyframe-Zeiger oder den Keyframe-Segmentzeiger .

6 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie einen Keyframe oder ein Segment nach oben oder unten, um den Wert zu ändern. Während Sie ziehen, zeigt eine QuickInfo den aktuellen Wert an. Wenn keine Keyframes vorhanden sind, wird durch das Ziehen der Wert für den ganzen Clip bzw. die ganze Spur geändert.
- Ziehen Sie einen Keyframe nach links oder rechts, um die Zeitposition des Keyframes zu ändern. Während Sie ziehen, zeigt eine QuickInfo die aktuelle Zeit an. Wenn Sie einen Keyframe auf einen anderen Keyframe verschieben, ersetzt der neue Keyframe den alten.

Die Wert- und Geschwindigkeitsdiagramme im Effekteinstellungsfenster zeigen Änderungen an, die in einem Schnittfenster an Keyframes vorgenommen werden.

Bearbeiten von Keyframe-Werten in einem Schnittfenster

Sie können das Auswahl- und das Zeichenstift-Werkzeug zum Bearbeiten von Keyframes in einem Schnittfenster verwenden. Die Werte können erhöht bzw. reduziert werden, indem Sie die Keyframes in vertikaler Richtung ziehen. Wenn Sie mit der grafischen Darstellung der Keyframes in einem Schnittfenster arbeiten, sollten Sie darauf achten, wie die Werte und Einheiten bestimmter Eigenschaften entlang der vertikalen Achse des Zeitdiagramms dargestellt werden. Beispiele:

- Die Deckkraft beträgt unten in der Skala 0 %, oben 100 % und in der Mitte 50 %.
- Die Drehung wird in Drehungen und Grad angegeben, wobei sich die Mitte des Diagramms nicht dreht, also eine Drehung von 0° hat. Werte für Drehungen im Uhrzeigersinn werden oberhalb der Mitte und Werte für Drehungen entgegen dem Uhrzeigersinn unterhalb der Mitte angezeigt.
- Die Audio-Balance wird innerhalb eines Bereichs von -100 bis 100 gemessen, wobei 0 die Mitte (neutrale Balance) ist. Durch Ziehen über die Mitte wird die Balance zum linken Kanal verschoben und es wird ein negativer Wert gesetzt. Durch Ziehen unter die Mitte wird die Balance zum rechten Kanal verschoben und es wird ein positiver Wert gesetzt.

Optimieren der Keyframe-Automatisierung

Die Automatisierung von Audioänderungen im Audiomixer kann dazu führen, dass auf der Audiospur mehr Keyframes als notwendig erstellt werden und dies zu einer Leistungsminderung führt. Um die Erstellung überflüssiger Keyframes zu vermeiden und dadurch eine qualitativ hochwertige Aufnahme bei minimalem Leistungsverlust sicherzustellen, verwenden Sie die Voreinstellung „Automatische Keyframe-Optimierung“. Ein weiterer Vorteil ist, dass Sie einzelne Keyframes einfacher bearbeiten können, wenn diese auf der Spur weiter auseinander liegen.

1 Wählen Sie die Option „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“ (Windows) oder „Premiere Pro“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“ (Mac OS).

2 Wählen Sie unter „Automatische Keyframe-Optimierung“ eine oder beide der folgenden Optionen und klicken Sie dann auf „OK“:

Lineare Keyframes ausdünnen Erstellt Keyframes nur an den Stellen, die keinen linearen Bezug zu den Anfangs- und End-Keyframes haben. Beispiel: Sie automatisieren eine Überblendung zwischen 0 dB und –12 dB. Wenn diese Option aktiviert ist, erstellt Adobe Premiere Pro nur Keyframes an den Stellen, deren Werte über den Werten des Anfangs-Keyframes (0 dB) und End-Keyframes (–12 dB) liegen. Wenn Sie diese Option nicht aktivieren, kann Adobe Premiere Pro mehrere inkrementelle Keyframes mit identischen Werten zwischen diesen beiden Punkten erstellen. Dies hängt davon ab, mit welcher Geschwindigkeit Sie die Werte ändern. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Ausdünnung des Mindestzeitintervalls Erstellt Keyframes nur dann, wenn die Abstände größer sind als der von Ihnen festgelegte Wert. Geben Sie einen Wert zwischen 1 und 2000 Millisekunden ein.

Verwandte Themen

„Wissenswertes zum Aufnehmen von Audioänderungen“ auf Seite 254

Verschieben und Kopieren von Keyframes

Verschieben von Keyframes

Sie können jeden Keyframe auf eine andere Zeitposition verschieben. Wenn Sie Keyframes verschieben, verschieben Sie die Werte und Einstellungen, die sie enthalten. Durch Verschieben von Keyframes lässt sich die Geschwindigkeit von Animationen schnell und einfach ändern.

Hinweis: *Wenn Sie mehrere Keyframes gleichzeitig verschieben, behalten die ausgewählten Keyframes ihren relativen Abstand zueinander bei.*

Sie können ausgewählte Keyframes auf benachbarte Keyframes oder über Keyframes hinaus verschieben. Außerdem können Sie Keyframes über die In- und Out-Points des Clips hinaus verschieben, wobei Sie jedoch auf die Begrenzungen der Originalmedien beschränkt sind.

Hinweis: *Der erste Keyframe verwendet immer das Symbol für den Anfangs-Keyframe* *und der letzte Keyframe verwendet immer das Symbol für den End-Keyframe* .

❖ Führen Sie mit dem Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug einen der folgenden Schritte aus:

- Markieren Sie in einem Schnittfenster einen oder mehrere Keyframes und ziehen Sie diese an die gewünschte Zeitposition.
- Markieren Sie im Effekteinstellungsfenster einen oder mehrere Keyframe-Marker und ziehen Sie diese an die gewünschte Zeitposition.

Hinweis: *Im Effekteinstellungsfenster wird eine vertikale schwarze Linie über und unter einem ausgewählten Keyframe angezeigt. Verwenden Sie die Linie, um den Keyframe mit Stellen auf der Zeitleiste oder mit anderen Objekten auszurichten. Wenn die Keyframe-Erfassung aktiviert ist, ändert sich die Farbe dieser Linie in weiß, wenn der Keyframe mit bestimmten Arten von Objekten ausgerichtet ist. Die Arten werden über das Steuerelement zum Ausrichten festgelegt.*

Festlegen der Keyframe-Erfassung

Im Effekteinstellungsfenster werden Keyframes durch Keyframe-Erfassung beim Ziehen in die Nähe eines anderen Objekts an diesem ausgerichtet. Sie können die Keyframe-Erfassung im Effekteinstellungsfenster aktivieren und die Objekttypen festlegen, an denen Keyframes ausgerichtet werden sollen.

1. Klicken Sie die Fenstermenüschaltfläche im oberen rechten Bereich des Effekteinstellungsfensters, um das Fenstermenü zu öffnen.
2. Wählen Sie „Ausrichten auf“ aus. Aktivieren Sie die Objekte z. B. Video-Keyframes, an denen die Keyframes ausgerichtet werden sollen. Deaktivieren Sie die Objekte, an denen keine Ausrichtung erfolgen soll. Kehren Sie in dieses Untermenü zurück, um jede Auswahl zu treffen.

Kopieren und Einfügen von Keyframes

Sie können Keyframes kopieren und diese entweder an einem neuen Zeitpunkt in die Eigenschaft des Clips oder in dieselbe Effekteigenschaft eines anderen Clips einfügen, indem Sie das Effekteinstellungsfenster verwenden. Wenn Sie dieselben Keyframe-Werte schnell an einer anderen Zeitposition oder in einem anderen Clip bzw. einer anderen Spur verwenden möchten, kopieren Sie die Keyframes und fügen sie in ein Schnittfenster ein.

Verwandte Themen

„Auswählen von Keyframes“ auf Seite 451

„Anzeigen von Keyframes und Diagrammen“ auf Seite 445

Kopieren und Einfügen von Keyframes im Effekteinstellungsfenster

Wenn Sie Keyframes in einen anderen Clip einfügen, werden diese im Effekteinstellungsfenster in der entsprechenden Eigenschaft des Zielclipeffekts angezeigt. Der erste Keyframe wird zum aktuellen Zeitpunkt angezeigt und die anderen Keyframes folgen in relativer Reihenfolge. Ist der Zielclip kürzer als der Originalclip, werden die Keyframes, die nach dem Out-Point des Zielclips vorkommen, zwar in den Clip eingefügt, aber sie erscheinen erst dann, wenn Sie die Option „Zum Clip hinzufügen“ deaktivieren. Die Keyframes bleiben nach dem Einfügen ausgewählt, sodass Sie sie sofort im Zielclip verschieben können.

1. Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um den Effekt zu erweitern und seine Eigenschaften und Keyframes anzuzeigen.
2. Wählen Sie einen oder mehrere Keyframes aus.
3. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.
4. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf den Zeitpunkt, an dem der erste Keyframe angezeigt werden soll, und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.
- Wählen Sie einen anderen Clip aus, erweitern Sie die entsprechende Eigenschaft im Effekteinstellungsfenster, verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf den Zeitpunkt, an dem der erste Keyframe angezeigt werden soll, und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.

Sie können einen Keyframe auch durch Ziehen kopieren. Halten Sie in der Zeitleiste des Effekteinstellungsfensters die Alt-Taste (Windows) oder die Wahltaste (Mac OS) gedrückt, und ziehen Sie einen Keyframe an eine neue Position.

Kopieren und Einfügen von Keyframes in einem Schnittfenster

Beim Einfügen von Keyframes in einem Schnittfenster wird der früheste Keyframe an der Marke für die aktuelle Zeit angezeigt und die anderen Keyframes folgen in entsprechender Reihenfolge. Die Keyframes bleiben nach dem Einfügen ausgewählt, sodass Sie deren Position anpassen können.

Sie können Keyframes nur in Clips oder Spuren einfügen, die dieselbe Eigenschaft wie die kopierten Keyframes anzeigen. Adobe Premiere Pro kann Keyframes nur für jeweils einen Clip bzw. eine Spur an der Marke für die aktuelle Zeit einfügen. Da sich die Marke für die aktuelle Zeit über mehrere Video- und Audiospuren erstrecken kann, wendet Adobe Premiere Pro Kriterien in der folgenden Reihenfolge an, um die Einfügeposition für die Keyframes zu ermitteln:

- Wenn die Marke für die aktuelle Zeit innerhalb eines ausgewählten Clips positioniert ist, werden die Keyframes in diesen Clip eingefügt.
- Wenn Audioframes ausgeschnitten oder kopiert werden, fügt Adobe Premiere Pro sie in die erste Spur ein, in der das Programm eine entsprechende Effekteigenschaft findet. Bei der Suche werden zuerst die Audiospuren, dann die Submix-Spuren und schließlich die Masterspur der Sequenz durchsucht.

- Wenn mit keiner der obigen Bedingungen eine Video- oder Audiospur entdeckt wird, die sowohl mit der Effekteigenschaft als auch mit dem Umfang (Clip oder Spur) des ausgeschnittenen oder kopierten Keyframes übereinstimmt, steht der Einfügen-Befehl nicht zur Verfügung. Wenn Sie beispielsweise Audiospur-Keyframes kopieren, die Ziel-Audiospur jedoch Clip-Keyframes anzeigt, können die Keyframes nicht eingefügt werden.

1. Wählen Sie in einem Schnittfenster aus dem Effektmenü eines Clips oder einer Spur aus, um die Eigenschaft anzuzeigen, die die zu kopierenden Keyframes enthält.
2. Wählen Sie einen oder mehrere Keyframes aus.
3. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.
4. Führen Sie im Schnittfenster der Sequenz, die den Zielclip bzw. die Zielspur beinhaltet, einen der folgenden Schritte durch:

- Wählen Sie den Clip aus, in den die Keyframes eingefügt werden sollen.
- Wählen Sie die Video- oder die Audiospur aus, in der die kopierten Keyframes angezeigt werden sollen.

5. Stellen Sie sicher, dass der Clip oder die Spur dieselbe Eigenschaft aufweist wie die kopierten Keyframes. Stimmt die Eigenschaft nicht überein, ist der Einfügen-Befehl nicht verfügbar. Wenn die Eigenschaft nicht im Popup-Menü mit den Effekteigenschaften des Clips bzw. der Spur verfügbar ist, müssen Sie denselben Effekt anwenden, der auf den Clip bzw. die Spur angewendet wurde, von dem bzw. der die kopierten Keyframes stammen.
6. Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf die Zeitposition, an der die Keyframes angezeigt werden sollen.
7. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.

Steuern von Effektänderungen mithilfe der Keyframe-Interpolation

Wissenswertes über Interpolation

Interpolation bezeichnet den Prozess, bei dem Datenlücken zwischen zwei bekannten Werten ausgefüllt werden. Bei digitalem Video und Film heißt dies in der Regel, dass zwischen zwei Keyframes neue Werte generiert werden. Wenn zum Beispiel ein Grafikelement (z. B. ein Titel) fünfzig Pixel im Bildschirm nach links verschoben werden soll und dies innerhalb von 15 Frames vonstatten gehen soll, legen Sie die Position der Grafik im ersten und 15. Frame fest und markieren diese beiden Frames als Keyframes. Die Software übernimmt dann die Interpolation der dazwischen befindlichen Frames, um die Bewegung gleichmäßig erscheinen zu lassen. Bei der Interpolation werden alle Frames zwischen zwei Keyframes generiert, weshalb dieser Vorgang auch als *Tweening* bezeichnet wird. Die Interpolation zwischen Keyframes kann zum Animieren von Bewegung, für Effekte, Audiopegel, Bildanpassungen, Transparenz, Farbänderungen und viele andere visuelle und akustische Elemente verwendet werden.

Zeitliche Interpolation Wendet die ausgewählte Interpolationsmethode auf Bewegungsänderungen an. Sie können die zeitliche Interpolation beispielsweise verwenden, um festzustellen, ob sich ein Objekt auf einem Bewegungspfad gleichmäßig bewegt oder ob es beschleunigt. Die zeitliche Interpolation von Keyframes kann in Adobe Premiere Pro nur auf wenige Effekte angewendet werden.

Räumliche Interpolation Wendet die ausgewählte Interpolationsmethode auf Änderungen der Form an. Sie können die räumliche Interpolation beispielsweise verwenden, um festzustellen, ob Ecken abgerundet oder gewinkelt sein sollen. Die räumliche Interpolation kann in Adobe Premiere Pro auf die Keyframes vieler Effekte angewendet werden.

Ein Video-Lernprogramm von Jeff Schell zum Verwenden von zeitlicher und räumlicher Interpolation finden Sie auf der DigitalMedia Net-Website unter Der Malen animieren-Videoeffekt in Premiere Pro CS3.

Die beiden häufigsten Interpolationstypen sind die *lineare Interpolation* und die *Bézier-Interpolation*. Sie können abhängig von der Art der gewünschten Änderung eine beliebige Interpolation anwenden.

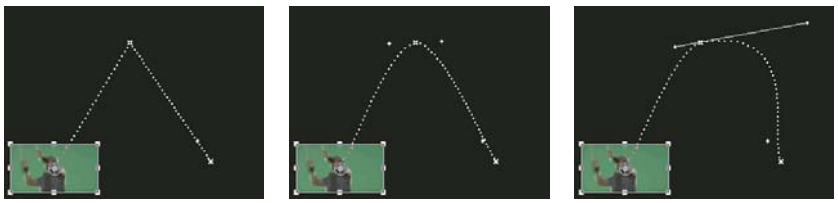
Lineare Interpolation Hierbei wird ein gleichmäßiger Übergang von einem Keyframe zum anderen erzeugt, wobei jeder dazwischen liegende Frame einen gleichen Anteil des geänderten Werts erhält. Durch lineare Interpolation erstellte Änderungen beginnen und enden abrupt und entwickeln eine konstante Rate zwischen den Keyframes.

Bézier-Interpolation Hiermit kann die Änderungsrate anhand der Bézier-Kurveform beschleunigt oder verlangsamt werden. Ein Beispiel ist die langsame Beschleunigung im ersten und anschließend eine allmähliche Verlangsamung im zweiten Keyframe.

Ändern der Keyframe-Interpolationsmethode

Durch Ändern und Anpassen der Keyframe-Interpolation können Sie Änderungen in Ihren Animationen präziser steuern. Sie können entweder einen Interpolationstyp aus dem Kontextmenü wählen oder einen Keyframe-Typ direkt ändern, indem Sie den Keyframe oder die Griffpunkte manuell anpassen.

Hinweis: *Sie können auch die Befehle „Langsam einschwenken“ und „Langsam ausschwenken“ verwenden, um die Keyframe-Interpolation schnell anzupassen.*



Ändern der Keyframe-Interpolation für die Positionseigenschaft des Bewegungseffekts
A. *Linear-geometrischer Keyframe* ***B.*** *Automatische Bézier-Interpolation* ***C.*** *Gleichmäßige Bézier-Interpolation*

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster mit der rechten Maustaste auf einen Keyframe-Marker.
- Klicken Sie in einem Schnittfenster mit der rechten Maustaste auf einen Keyframe.

2 Wählen Sie im Kontextmenü eine Interpolationsmethode aus:

Linear Erstellt eine einheitliche Änderungsrate zwischen den Keyframes.

Bézier Ermöglicht die manuelle Anpassung der Grafikform und der Änderungsrate auf beiden Seiten eines Keyframes. Dadurch sind sehr gleichmäßige Änderungen möglich.

Bézier, automatisch Erstellt eine fließende Änderungsrate innerhalb eines Keyframes. Wenn Sie den Keyframe-Wert ändern, ändern sich die Richtungsgriffpunkte der automatischen Bézier-Interpolation, um den fließenden Übergang zwischen den Keyframes zu erhalten.

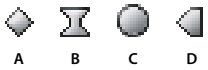
Bézier, gleichmäßig Erstellt eine fließende Änderungsrate innerhalb eines Keyframes. Im Gegensatz zur automatischen Bézier-Interpolation können bei der gleichmäßigen Bézier-Methode die Richtungsgriffpunkte manuell eingestellt werden. Wenn Sie die Diagrammform auf einer Seite eines Keyframes ändern, ändert sich auch die Form auf der anderen Seite, um den fließenden Übergang zu erhalten.

Halten Ändert einen Eigenschaftswert ohne allmähliche Überblendung (abrupte Effektänderungen). Das Diagramm für einen Keyframe, auf das die Halten-Interpolation angewendet wurde, wird als waagerechte Linie angezeigt.

Langsam einschwenken Verlangsamt die Werteänderungen beim Eintreten in einen Keyframe.

Langsam ausschwenken Beschleunigt allmählich die Werteänderungen beim Verlassen eines Keyframes.

Hinweis: *Auch wenn die Interpolationsmethoden die Geschwindigkeit variieren können, mit der eine Eigenschaft zwischen Keyframes geändert wird, so können sie die tatsächliche Zeitdauer zwischen den Keyframes nicht ändern. Die Dauer wird durch die Zeit (oder den Abstand auf der Zeitleiste) zwischen den Keyframes bestimmt.*



Keyframe-Interpolationsmethoden
A. *Normal herein/heraus* ***B.*** *Bézier/Bézier, gleichmäßig/Langsam einschwenken/Langsam ausschwenken* ***C.*** *Bézier, automatisch* ***D.*** *Halten*

Steuern der Verlaufsänderung mithilfe der Bézier-Keyframe-Interpolation

Bézier-Griffpunkte sind Steuerelemente in zwei Richtungen, mit denen die Kurve des Liniensegments zwischen dem Griffpunkt und dem nächsten Punkt auf beiden Seiten geändert werden kann. Je weiter Sie einen Griffpunkt von seinem Keyframe (Mittelpunkt) weg ziehen, desto größer ist die Biegung oder Krümmung. Die Kurve, die Sie durch Ziehen der Bézier-Griffpunkte erstellen, legt fest, wie fließend sich der Effekt oder Bewegungsverlauf ändert, wenn die Animationseigenschaft in einen Keyframe eintritt und ihn wieder verlässt. Mit diesen Griffpunkten können Sie Animationsänderungen besser steuern als mit einer Keyframe-Interpolationsmethode. Die Bézier-Griffpunkte können in einem Schnitt- oder Effekteinstellungsfenster bzw. im Programmmonitor geändert werden.

Verwandte Themen

„Anzeigen von Keyframes und Diagrammen“ auf Seite 445

Erstellen von Bézier-Keyframes

1 Wählen Sie in einem Schnittfenster den Clip aus, der die anzupassenden Keyframes enthält, und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- (Schnittfenster) Wählen Sie die anzupassende Eigenschaft im Popup-Menü für Effekte aus, das neben dem Clip- oder Spurnamen angezeigt wird. Sie können in einem Schnittfenster die zeitliche Interpolation einer Eigenschaft anpassen. Wählen Sie den Clip im Programmmonitor aus, wenn Sie die geometrische Interpolation dort ändern möchten.
- (Effekteinstellungsfenster) Wählen Sie die Keyframe-Marker der Effekteigenschaft für die Keyframes aus, die angepasst werden sollen.

2 Führen Sie zur Änderung einer Keyframe-Interpolationsmethode einen der folgenden Schritte aus:

- (Schnittfenster) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den anzupassenden Keyframe und wählen Sie im Menü eine Keyframe-Interpolationsmethode aus.
- (Effekteinstellungsfenster) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Keyframe-Marker für den anzupassenden Keyframe und wählen Sie im Menü eine Keyframe-Interpolationsmethode aus.

3 Um einen Keyframe-Typ manuell zu ändern, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn der Keyframe lineare Interpolation verwendet, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) in einem Schnittfenster auf den Keyframe oder klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) auf die Keyframe-Marke im Effekteinstellungsfenster, um die Einstellung in „Auto Bézier“ zu ändern. Wenn Sie die Griffpunkte ziehen, ändert sich der Keyframe in einen gleichmäßigen Bézier-Keyframe.
- Wenn der Keyframe automatische Bézier-Interpolation verwendet, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) im Schnittfenster auf den Keyframe und ziehen Sie einen Richtungsgriffpunkt, um diesen in Bézier zu ändern. Bei der Bézier-Interpolation können Sie jeden Richtungsgriffpunkt einzeln steuern. Für die Konvertierung in einen Keyframe mit gleichmäßiger Bézier-Interpolation, ziehen Sie einfach einen der Griffpunkte.

- Wenn der Keyframe Bézier-Interpolation, gleichmäßige Bézier-Interpolation oder automatische Bézier-Interpolation verwendet, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Mac OS) auf den Keyframe, um ihn in „Linear“ zu ändern. Die Bézier-Griffpunkte werden nicht mehr angezeigt.

Anpassen von Bézier-Griffpunkten

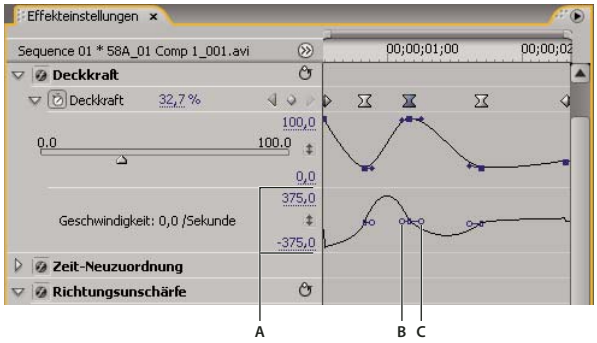
1 Zeigen Sie den anzupassenden Bézier-Keyframe an.

2 Wählen Sie entweder das Auswahlwerkzeug oder das Zeichenstift-Werkzeug und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie den Bézier-Griffpunkt nach oben oder unten, um die Neigung der Kurve anzupassen. Wird der Griffpunkt nach oben gezogen, werden die Änderungen beschleunigt, wird er nach unten gezogen, werden die Änderungen gebremst.
- Ziehen Sie den Bézier-Griffpunkt nach links oder rechts, um den Anwendungsbereich der Kurve anzupassen.

Optimieren der Effektgeschwindigkeit

Im Effekteinstellungsfenster können Sie mithilfe des Geschwindigkeitsdiagramms die Bewegung oder Änderungsrate für einen Wert direkt vor und direkt hinter einem Keyframe anpassen. Mit diesen Anpassungen können tatsächliche Bewegungen simuliert werden. Sie können beispielsweise die Bewegung eines Clips so ändern, dass er kurz vor einem Keyframe langsamer und kurz hinter dem Keyframe schneller wird. Die Werte für das Annähern und Verlassen können gleichzeitig oder jeder Wert für sich gesteuert werden.



Geschwindigkeitsdiagramm
A. *Steuerelemente für Geschwindigkeit* ***B.*** *Richtungsgriffpunkte für Eingang* ***C.*** *Richtungsgriffpunkte für Ausgang*

1 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Effekteigenschaft mit den Keyframes zu erweitern, die Sie ändern möchten.

Hinweis: *Wurden keine Keyframes hinzugefügt, werden im Diagramm gerade Linien angezeigt.*

2 Aktivieren Sie im Wertediagramm das Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug und klicken Sie auf den Keyframe-Marker für den anzupassenden Keyframe. Daraufhin werden die Richtungsgriffpunkte und die Geschwindigkeitssteuerelemente für den Keyframe im Geschwindigkeitsdiagramm angezeigt.

3 Führen Sie im Geschwindigkeitsdiagramm mit dem Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug einen der folgenden Schritte aus:

- Um das Eintreten und Verlassen des Keyframes zu beschleunigen, müssen Sie den Richtungsgriffpunkt nach oben ziehen. Die Ausgangs- als auch die Eingangsgriffpunkte werden zusammen verschoben.
- Um das Eintreten und Verlassen des Keyframes zu verlangsamen, müssen Sie den Richtungsgriffpunkt nach unten ziehen. Die Ausgangs- als auch die Eingangsgriffpunkte werden zusammen verschoben.

- Wenn Sie nur das Eintreten in den Keyframe verlangsamen oder beschleunigen möchten, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) in der Zeitleiste auf den ankommenden Richtungsgriffpunkt und ziehen diesen nach oben oder unten.
- Wenn Sie nur das Verlassen des Keyframes verlangsamen oder beschleunigen möchten, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) in der Zeitleiste auf den ausgehenden Richtungsgriffpunkt und ziehen diesen nach oben oder unten.

Hinweis: *Wenn Sie die ankommenden und ausgehenden Griffpunkte wieder verbinden möchten, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) erneut darauf.*

- Um die Auswirkung eines Keyframe-Wertes auf den vorherigen Keyframe zu erhöhen oder zu reduzieren, müssen Sie den Eingangs-Richtungsgriffpunkt nach links bzw. nach rechts ziehen.
- Um die Auswirkung eines Keyframe-Wertes auf den nächsten Keyframe zu erhöhen oder zu reduzieren, müssen Sie den Ausgangs-Richtungsgriffpunkt nach rechts bzw. nach links ziehen.

Hinweis: *Mit der Auswirkung wird bestimmt, wie schnell das Geschwindigkeitsdiagramm den am Keyframe eingerichteten Wert erreicht. Sie stellt eine weitere Möglichkeit der Steuerung der Diagrammform dar.*

Die Werte (links vom Geschwindigkeitsdiagramm) ändern sich beim Anpassen des Diagramms. Diese Zahlen stellen die oberen und unteren Werte des Geschwindigkeitsdiagramms dar. Sie können die Geschwindigkeit auch anpassen, indem Sie die Zahlenwerte ändern.

Verwandte Themen

„Bearbeiten von Keyframe-Diagrammen“ auf Seite 452

Kapitel 13: Zusammenstellungen

Das *Zusammenstellen* umfasst die Erstellung eines zusammengesetzten Bildes durch das Überlagern von zwei oder mehreren einzelnen Clips. Adobe Premiere Pro verfügt über mehrere Zusammenstellungswerkzeuge.

Zusammenstellen von Videos

Wissenswertes über Zusammenstellungen

Sie können Bilder auf mehrere Arten zusammenstellen: durch Anwenden von Schlüsseln, durch Verwenden von Alphakanälen (in entsprechenden Clips), durch Verwenden des Opazitätseffekts und durch einfaches Skalieren eines Bilds zur Anzeige der darunterliegenden Bilder. Bei all diesen Verfahren, mit Ausnahme der Skalierung, ist es erforderlich, dass ein Teil des Clips transparent ist.

Adobe After Effects, ein weiteres Programm in Adobe Creative Suite Production Premium, stellt Ihnen zahlreiche zusätzliche Werkzeuge für Zusammenstellungen zur Verfügung. Die in After Effects erstellten Zusammenstellungen können Sie anschließend problemlos in Adobe Premiere Pro importieren.

Wenn ein Clip teilweise transparent ist, werden die Transparenzinformationen im *Alphakanal* des Clips gespeichert. Sie können *Deckkraft, Maskierungen, Masken* und *Keying* beliebig kombinieren, um den Alphakanal zu bearbeiten. Auf diese Weise werden bestimmte Bereiche eines Clips teilweise oder vollständig ausgeblendet.

Separate Farbkanäle (links), der Alphakanal (Mitte) sowie alle Farbkanäle zusammen (rechts).

Verwandte Themen

Zusammenstellungen

Zusammenstellen von Clips

Jede Videospur in einem Schnittfenster enthält einen Alphakanal mit Transparenzinformationen. Alle Videospur-Frames sind vollständig transparent, sofern Sie nicht deckenden Inhalt, wie z. B. Video, Standbilder oder Titel, hinzugefügt haben. Sie können deckende Bereiche teilweise oder vollständig transparent machen, indem Sie den Alphakanal eines Clips entsprechend anpassen oder indem Sie eine Maske oder einen Key auf einen Clip anwenden. Clips auf oberen Spuren verdecken Clips auf unteren Spuren, es sei denn, Alphakanäle geben ihre Transparenz an. Adobe Premiere Pro stellt Clips ausgehend von der untersten Spur zusammen. Bei dem endgültigen Videoframe handelt es sich um eine Zusammenstellung der Clips sämtlicher sichtbaren Spuren. Bereiche, die in allen Spuren leer oder transparent sind, werden schwarz dargestellt. Sie können ggf. mithilfe des Befehls „Datei“ > „Filmmaterial interpretieren“ ändern, wie Adobe Premiere Pro den Alphakanal eines Clips innerhalb eines Projekts interpretiert.

Beachten Sie die folgenden Richtlinien, wenn Sie Clips und Spuren zusammenstellen:

- Wenn Sie den gleichen Transparenzanteil auf einen ganzen Clip anwenden möchten, passen Sie einfach die Deckkraft des Clips im Effekteinstellungsfenster an.
- Es hat sich häufig als effektiver erwiesen, eine Originaldatei mit Alphakanal zu importieren, durch den die gewünschten Bereiche bereits als transparent definiert sind. Da die Transparenzinformationen in der Datei gespeichert sind, behält Adobe Premiere Pro den Clip mit den Transparenzinformationen bei und zeigt ihn in allen Sequenzen an, in denen Sie die Datei als Clip verwenden.
- Wenn die Originaldatei eines Clips keinen Alphakanal enthält, müssen Sie in den einzelnen Clipinstanzen Transparenz manuell an den gewünschten Stellen anwenden. Sie können Transparenz auf einen Videoclip in einer Sequenz anwenden, indem Sie die Deckkraft des Clips ändern oder Effekte anwenden.
- Anwendungen wie Adobe After Effects, Adobe Photoshop und Adobe Illustrator können Clips mit den ursprünglichen Alphakanälen speichern oder Alphakanäle hinzufügen, wenn die Datei in einem Format gespeichert wird, das diese unterstützt. In den oben genannten Anwendungen wird Transparenz durch ein Schachbrettmuster dargestellt, sodass Sie zwischen transparenten und deckenden Bereichen unterscheiden können.

Einstellen der Interpretation eines Alphakanals

1 Wählen Sie im Projektfenster einen Clip aus.

2 Wählen Sie „Datei“ > „Filmmaterial interpretieren“ oder klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste (Mac OS) und wählen Sie aus dem Kontextmenü die Option „Filmmaterial interpretieren“ aus.

3 Wählen Sie im Dialogfeld „Filmmaterial interpretieren“ nach Bedarf folgende Alphakanaloptionen und klicken Sie auf „OK“:

Alphakanal ignorieren Der Alphakanal des Clips wird ignoriert.

Alphakanal umkehren Kehrt die hellen und dunklen Bereiche des Alphakanals um. Dies führt dazu, dass transparente und deckende Flächen ausgetauscht werden.

Wenn Sie nicht wissen, welche Bereiche eines Clips transparent sind, wählen Sie im Programmmonitor aus dem Menü die Option „Alpha“. Eine andere Möglichkeit zum Anzeigen der transparenten Bereiche besteht darin, eine helle Vollfarbmaske einer Spur unter dem Bild hinzuzufügen, auf das Sie Keys anwenden.

Anpassen der Deckkraft von Clips

Standardmäßig werden Clips auf Spuren mit 100 %iger Deckkraft dargestellt, ausgenommen die Bereiche, die durch eine Maskierung, Maske oder einen Alphakanal markiert sind. Sie können den Transparenzanteil eines Clips erhöhen, indem Sie die Deckkraft auf einen Wert unter 100 % setzen. Liegt die Deckkraft unter 100 %, werden Clips auf darunter liegenden Spuren möglicherweise sichtbar. Bei einer Deckkraft von 0 % ist der Clip vollständig transparent. Wenn sich keine Clips unterhalb eines teilweise transparenten Clips befinden, ist der schwarze Hintergrund der Sequenz zu sehen. Sie können die Deckkraft eines ausgewählten Clips im Effekteinstellungs- oder im Schnittfenster festlegen. Durch Animieren der Deckkraft können Sie außerdem einen Clip ein- oder ausblenden.

Die Render-Reihenfolge bestimmt, wie sich die Deckkraft und visuelle Effekte gegenseitig beeinflussen. Zuerst wird die Liste mit den Videoeffekten gerendert, anschließend geometrische Effekte wie Bewegung und schließlich werden Alphakanal-Anpassungen angewendet. Innerhalb der einzelnen Effektgruppen werden die Effekte beginnend mit dem ersten Effekt in der Liste gerendert. Da sich die Deckkraft in der Liste mit den fixierten Effekten befindet, wird sie nach der Liste mit den Videoeffekten gerendert. Wenn die Deckkraft vor oder nach bestimmten Effekten gerendert werden soll oder wenn Sie zusätzliche Deckkraftoptionen steuern möchten, wenden Sie den Videoeffekt „Alphaanpassung“ an.

Wenn Sie nur ein einfaches Ausblenden auf Schwarz erstellen möchten, können Sie eine Überblendung wie „Übergang zu Schwarz“ auf den Clip anwenden, anstatt Deckkraft-Keyframes manuell zu animieren.

Verwandte Themen

„Effekt Alphaanpassung“ auf Seite 419

„Bearbeiten von Keyframe-Diagrammen“ auf Seite 452

„Wissenswertes über Keyframes“ auf Seite 444

Definieren der Opazität im Effekteinstellungsfenster

Sie können die Deckkraft eines Clips im Effekteinstellungsfenster auf die gleiche Weise wie jede andere Effekteigenschaft anpassen. Es ist jedoch oft einfacher, diese Effekte in einem Schnittfenster anzupassen.

1 Wählen Sie einen Clip in einem Schnittfenster aus.

2 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck neben dem Effekt „Deckkraft“, um diesen zu erweitern.

3 (Optional) Wenn Sie den Effekt „Deckkraft“ in Abhängigkeit der Zeit animieren möchten, klicken Sie auf das Symbol „Animation aktivieren/deaktivieren“ und vergewissern Sie sich, dass sich die Marke für die aktuelle Zeit im Schnittfensterbereich des Effekteinstellungsfensters an der gewünschten Position befindet.

4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Geben Sie einen neuen Deckkraftwert ein.
- Klicken Sie neben dem Symbol „Animation aktivieren/deaktivieren“ auf das Dreieck, um die Steuerelemente der Einstellungen zu erweitern, und ziehen Sie dann den Schieberegler für „Deckkraft“.

Wenn Sie in Schritt 3 auf das Symbol „Animation aktivieren/deaktivieren“ klicken, wird im Schnittfensterbereich des Effekteinstellungsfensters an der Position ein Keyframe erstellt, an dem sich die Marke für die aktuelle Zeit befindet.

5 (Optional) Wenn Sie die Deckkraft des Clips in Abhängigkeit der Zeit animieren möchten, ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit entsprechend und nehmen mithilfe der folgenden Optionen eine Anpassung vor:

- Geben Sie für die Einstellung einen Wert ein.
- Verschieben Sie den Schieberegler „Deckkraft“ mit der Maus, um einen Wert festzulegen.

Wenn Sie den Wert anpassen, werden im Schnittfensterbereich des Effekteinstellungsfensters ein neuer Keyframe und ein Diagramm angezeigt, um die Anpassung darzustellen. Sie können weitere Anpassungen vornehmen, indem Sie einen Wert eingeben, den Schieberegler „Deckkraft“ ziehen oder einen Deckkraft-Griffpunkt auf das Diagramm ziehen. Sie können auch die Interpolation zwischen Keyframes anpassen, indem Sie das Keyframe-Diagramm bearbeiten. Wiederholen Sie Schritt 5 je nach Bedarf.

Definieren der Opazität in einem Schnittfenster

1 Erweitern Sie die Ansicht einer Spur gegebenenfalls, indem Sie neben dem Spurnamen auf das Dreieck klicken, um die Optionen der Spur zu erweitern.

2 Klicken Sie bei Bedarf auf die Schaltfläche „Keyframes anzeigen“ oder auf die Schaltfläche „Keyframes verbergen“ und wählen Sie im Popup-Menü die Option „Deckkraftregler einblenden“ aus. Ein horizontales Deckkraft-Steuerelement wird in allen Clips der Spur angezeigt.

Hinweis: *Wenn die Spur keine Keyframes enthält, wird lediglich eine gerade horizontale Linie angezeigt, die sich entlang der gesamten Spur erstreckt.*

3 Führen Sie in einem Schnittfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Aktivieren Sie das Auswahlwerkzeug und ziehen Sie das Gummiband für die Steuerung der Deckkraft nach oben oder unten.
- Aktivieren Sie das Zeichenstift-Werkzeug und ziehen Sie das Gummiband für die Steuerung der Deckkraft nach oben oder unten.

Der Deckkraftwert und die aktuelle Zeit werden als QuickInfo eingeblendet, während Sie den Regler ziehen.

4 (Optional) Zum allmählichen Animieren des Deckkraft-Effekts müssen Sie zunächst Keyframes festlegen. Wählen Sie das Zeichenstift-Werkzeug aus. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) mit dem Zeichenstift-Werkzeug an den Stellen auf das Deckkraft-Steuerelement, an denen Sie einen Keyframe festlegen möchten. Ziehen Sie dann jeden Keyframe nach oben oder unten, um seinen Wert festzulegen. Wenn Sie beispielsweise einen Clip einblenden möchten, erstellen Sie einen Keyframe am Anfang des Clips und einen weiteren einige Sekunden später. Ziehen Sie den ersten herunter ans untere Ende des Clips bei einer Deckkraft von 0. Ziehen Sie den zweiten hoch auf 100 %.

Verschieben Sie Keyframes oder Deckkraftregler entweder mit dem Auswahlwerkzeug oder dem Zeichenstift-Werkzeug. Sie können die Glätte der Animation anpassen, indem Sie die Keyframe-Interpolation von linear in Bézier ändern.

Transparenz (Masken, Alphakanäle)

Transparenz – Einführung

Um aus mehreren Bildern eine Montage erstellen zu können, muss mindestens eines der Bilder teilweise transparent sein. Sie können *Alphakanäle*, *Masken*, *Masken* oder *Keying* verwenden, um festzulegen, welche Teile eines Bilds transparent sein sollen und welche Teile eines Bilds Teile eines anderen Bilds überdecken können. Indem Sie die Transparenz ändern und Füllmethoden wählen, können Sie eine Reihe visueller Effekte erstellen.

Alphakanäle und Matten

Die Farbinformationen befinden sich in drei Kanälen: Rot, Grün und Blau. Darüber hinaus kann ein Bild einen unsichtbaren vierten Kanal, den so genannten *Alphakanal* haben, der Transparenzinformationen enthält.

A

B C

Kanäle ubersicht
***A.** Separate Farbkanäle **B.** Alphakanal **C.** Gleichzeitige Anzeige aller Kanäle*

Ein Alphakanal bietet die Möglichkeit, Bilder und deren Transparenzinformationen in einer einzigen Datei zu speichern, ohne dass die Farbkanäle hierdurch gestört werden.

Wenn Sie einen Alphakanal im Fenster „After Effects-Komposition“ oder in einem Fenster des Adobe Premiere Pro-Monitors anzeigen, gibt Weiß eine vollständige Deckkraft und Schwarz die vollständige Transparenz an. Grautöne geben eine teilweise Transparenz an.

Eine *Maske* ist eine Ebene (oder einer der Kanäle einer Ebene), die die transparenten Bereiche dieser Ebene oder einer anderen Ebene definiert. Weiß definiert deckende Bereiche, und Schwarz definiert transparente Bereiche. Ein Alphakanal wird häufig als Maske verwendet. Sie können jedoch auch einen anderen Kanal oder eine andere Ebene verwenden, wenn dieser bzw. diese den gewünschten Transparentbereich besser definiert als der Alphakanal, oder wenn das Quellbild keinen Alphakanal hat.

Viele Dateiformate können einen Alphakanal enthalten, darunter Adobe Photoshop, ElectricImage, FLV, TGA, TIFF, EPS, PDF und Adobe Illustrator. AVI- und QuickTime-Dateien (gespeichert mit einer Farbtiefe von Millionen von Farben oder mehr) können je nach Codec, mit dem diese Dateitypen generiert wurden, ebenfalls Alphakanäle enthalten.

Direkte und integrierte Kanäle

Alphakanäle speichern Transparenzinformationen auf zwei Arten in Dateien: direkt oder integriert. Die Alphakanäle sind zwar identisch, zwischen den Farbkanälen gibt es jedoch Unterschiede.

Bei *direkten* (*nicht maskierten*) Kanälen werden die Transparenzinformationen nur im Alphakanal gespeichert und nicht in den sichtbaren Farbkanälen. Bei direkten Kanälen sind die Transparenzeffekte erst dann sichtbar, wenn das Bild in einem Programm angezeigt wird, das direkte Kanäle unterstützt.

Bei *integrierten* (*maskierten*) Kanälen werden die Transparenzinformationen im Alphakanal und auch in den sichtbaren RGB-Kanälen gespeichert, die mit einer Hintergrundfarbe integriert (multipliziert) werden. Die Farben in halbtransparenten Bereichen wie zum Beispiel weichen Kanten werden proportional zum Transparenzgrad gegen die Hintergrundfarbe verschoben.

Mit einigen Softwareprogrammen können Sie die Hintergrundfarbe, mit der die Kanäle integriert wurden, festlegen. Ansonsten ist die Hintergrundfarbe in der Regel Schwarz oder Weiß.

Direkte Kanäle enthalten normalerweise genauere Farbinformationen als integrierte Kanäle. Integrierte Kanäle sind mit einer größeren Auswahl an Programmen kompatibel, wie zum Beispiel mit dem Apple QuickTime Player. Oft wurde die Entscheidung, ob Bilder mit direkten oder integrierten Kanälen verwendet werden, bereits getroffen, bevor Sie die Elemente zur Bearbeitung und Montage erhalten haben. Adobe Premiere Pro und After Effects erkennen sowohl direkte als auch integrierte Kanäle, jedoch nur den ersten Alphakanal, den sie in einer Datei mit mehreren Alphakanälen finden. Adobe Flash erkennt nur integrierte Alphakanäle.

Keying – Einführung

Durch *Keying* wird die Transparenz mit einem bestimmten Farbwert (über einen Farb-Key oder Chroma-Key) oder mit einem Helligkeitswert (mit einem Luminanz-Key) in einem Bild definiert. Wenn Sie einen Wert *auskeyen*, werden alle Pixel mit ähnlichen Farben oder Luminanzwerten transparent.

Durch Keying kann auf einfache Weise ein Hintergrund mit einer einheitlichen Farbe oder Helligkeit durch ein anderes Bild ersetzt werden; dies ist insbesondere bei der Arbeit mit Objekten, die nur schwer maskiert werden können, ein hilfreiches Verfahren. Die Technik, bei der ein Hintergrund einheitlicher Farbe ausgekeyt wird, wird häufig als *Bluescreening* oder *Greenscreening* bezeichnet, obwohl nicht unbedingt Blau oder Grün verwendet werden muss. Sie können eine beliebige Flächenfarbe für den Hintergrund verwenden.

Durch Differenz-Keying wird die Transparenz in Bezug auf ein bestimmtes Basis-Hintergrundbild definiert. Statt eine Farbfläche mit einer einzigen Farbe „auszukeyen“, können Sie einen beliebigen Hintergrund „auskeyen“.

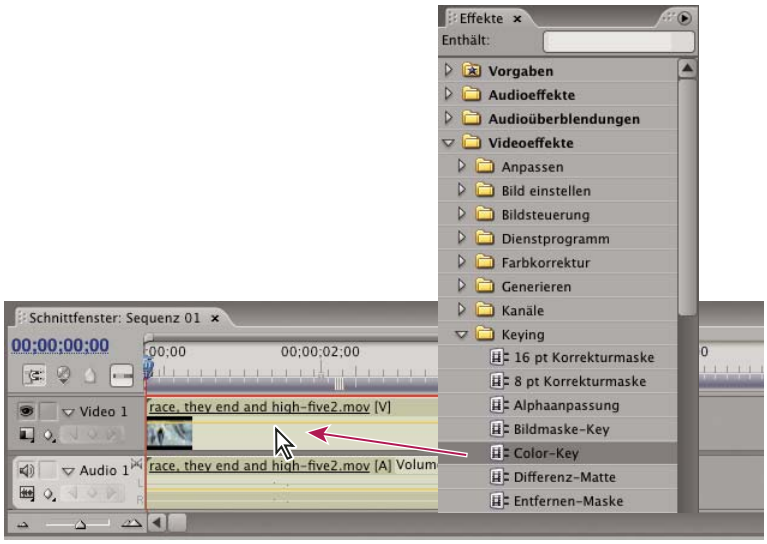
Erzeugen von Transparenz und Vollfarben durch Keys und Masken

Anwenden eines Schlüssels auf einen Clip

Mithilfe eines *Key*-Effekts werden die transparenten Bereiche eines Clips basierend auf Werten wie Farbe oder Helligkeit definiert. Es stehen Farb-Keys für das Aussparen von Hintergrund, Helligkeits-Keys für das Hinzufügen von Strukturen oder Spezialeffekten, Alphakanal-Keys für das Ändern des Alphakanals eines Clips und Masken-Keys für das Hinzufügen bewegter Masken oder für das Anwenden anderer Clips als Masken zur Verfügung.

1 Klicken Sie im Effektfenster auf das Dreieck, um die Ablage „Videoeffekte“ zu erweitern, und klicken Sie dann auf das Dreieck, um die Ablage „Keying“ zu erweitern.

2 Ziehen Sie einen Key auf einen Clip in einem Schnittfenster.



Ziehen eines Keys aus dem Effektfenster auf einen Clip in einem Schnittfenster

3 Klicken Sie im Bereich „Videoeffekte“ des Effekteinstellungsfensters auf das Dreieck neben dem Key-Effektnamen, um den Key-Effekt zu erweitern und die Optionen anzuzeigen.

4 (Optional) Wenn Sie die Effekte „Chroma-Key“ oder „RGB-Differenz-Key“ anwenden möchten, stellen Sie sicher, dass die Option „Farbe“ angezeigt wird, und führen Sie dann nach Bedarf die folgenden Schritte aus, um die Transparenz des Clips zu definieren:

- Klicken Sie auf das Farbfeld und verwenden Sie das Dialogfeld „Farbe wählen“, um eine Farbe zu wählen, und klicken Sie dann auf „OK“, um das Dialogfeld zu schließen.
- Klicken Sie auf das Symbol „Pipette“ und dann auf eine beliebige Farbe auf dem Computerbildschirm, um eine Farbe zu wählen.

Die für „Chroma-Key“ oder „RGB-Differenz-Key“ gewählte Farbe wird im Farbfeld neben dem Symbol „Pipette“ angezeigt.

5 Passen Sie die Key-Einstellungen an. Wenn Sie den Keying-Effekt nicht in Abhängigkeit der Zeit animieren, können Sie Schritt 6 und 7 überspringen.

Hinweis: *Informationen zu den Key-Einstellungen finden Sie im Hilfethema zum jeweiligen Key.*

6 (Optional) Wenn Sie den Keying-Effekt in Abhängigkeit der Zeit animieren möchten, stellen Sie sicher, dass sich die Marke für die aktuelle Zeit an der gewünschten Position befindet, und klicken Sie dann für die relevante Einstellung auf das Symbol „Animation aktivieren/deaktivieren“ . Im Schnittfensterbereich des Effekteinstellungsfensters wird ein Keyframe angezeigt.

7 (Optional) Ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit erneut und nehmen Sie mithilfe der folgenden Optionen eine Anpassung vor:

- Geben Sie für die Einstellung einen Wert ein.
- Klicken Sie neben dem Namen der Einstellung auf das Dreieck, um die Einstellung zu erweitern, und verschieben Sie dann den Schieberegler, um einen Wert festzulegen. Sie können im Effekteinstellungsfenster auch mit der Maus einen Punkt im Diagramm verschieben.

Im Effekteinstellungsfenster wird ein neuer Keyframe angezeigt, wenn Sie die Einstellung anpassen. Sie können auch die Interpolation zwischen Keyframes anpassen, indem Sie das Keyframe-Diagramm im Effekteinstellungsfenster bearbeiten. Wiederholen Sie Schritt 7 je nach Bedarf.

Um die Einstellungen eines Key-Effekts noch effektiver auswerten zu können, können Sie die Zusammenstellung des Clips und gleichzeitig den Alphakanal des Clips anzeigen. Wählen Sie im Menü des Programmmonitors „Neue Ansicht“ und im neuen Menü dann „Alpha“.

Verwandte Themen

„Erstellen von Farbtransparenz mit einem Farbschlüssel“ auf Seite 469

„Bearbeiten von Keyframe-Diagrammen“ auf Seite 452

Erstellen von Farbtransparenz mit einem Farbschlüssel

Mit dem Effekt „Color-Key“ können Sie alle Bildpixel auskeyen, die einer bestimmten Key-Farbe ähnlich sind. Dieser Effekt modifiziert lediglich den Alphakanal der jeweiligen Ebene.

Wenn Sie einen Farbwert eines Clips auskeyen, wird die entsprechende Farbe bzw. der Farbbereich für den gesamten Clip transparent. Sie steuern den Bereich der transparenten Farben, indem Sie den Toleranzgrad anpassen. Sie können auch die Kanten des transparenten Bereichs weichzeichnen, um einen fließenden Übergang zwischen transparenten und deckenden Bereichen zu erzeugen.

1. Wählen Sie einen Clip in einem Schnittfenster aus.
2. Wenden Sie den Effekt „Color-Key“ auf den Clip an.
3. Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um den Effekt „Color-Key“ zu erweitern.
4. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Key-Farbe festzulegen:

- Klicken Sie auf das Farbfeld für den Key und verwenden Sie das Dialogfeld „Farbe wählen“, um eine Farbe zu wählen, und klicken Sie dann auf „OK“.
- Klicken Sie auf das Symbol „Pipette“ und dann auf eine der Farben des Computerbildschirms.

5. Ziehen Sie den Schieberegler „Toleranz“, um den auszukeyenden Farbbereich festzulegen. Bei niedrigeren Werten wird ein kleinerer Bereich von Farben ausgekeyt, die der Key-Farbe sehr ähnlich sind. Je höher der Wert ist, desto größer ist der Bereich von Farben, die ausgekeyt werden.
6. Legen Sie mit dem Schieberegler „Kantenbreite“ die Breite des Randes für den ausgekeyten Bereich fest. Positive Werte vergrößern die Maske und somit den transparenten Bereich. Negative Werte haben eine kleinere Maske und damit einen kleineren transparenten Bereich zur Folge.
7. Legen Sie mit dem Schieberegler „Weiche Kanten“ die Glättung der Kanten fest. Höhere Werte führen zwar zu weicheren Kanten, aber auch zu einer längeren Renderzeit.

Verwandte Themen

„Effekt Color-Key“ auf Seite 421

Wissenswertes zu Masken

Eine *Maske* ist ein Clip (oder einer seiner Kanäle), der die transparenten Bereiche dieses Clips oder eines anderen Clips definiert. Weiß definiert deckende Bereiche, und Schwarz definiert transparente Bereiche. Ein Alphakanal wird oft als Maske genutzt. Sie können aber auch eine andere Farbfläche als den Alpha-Kanal verwenden. Informationen zur Verwendung von Masken finden Sie im Hilfethema zum jeweiligen Masken-Key.

Definieren transparenter Bereiche mit dem Bildmaske-Key

Der Bildmaske-Key bestimmt basierend auf dem Alphakanal oder Helligkeitswert eines Maskenbilds die transparenten Bereiche. Sofern Sie keine Änderung der Farben im Clip wünschen, sollten Sie immer ein Graustufenbild als Bildmaske wählen, um die besten Ergebnisse zu erzielen. Wenn die Bildmaske Farben enthält, werden die entsprechenden Farbanteile aus dem gefilterten Clip entfernt. So erscheinen beispielsweise weiße Bereiche im Clip, die roten Bereichen in der Bildmaske entsprechen, blaugrün, da Weiß in RGB-Bildern aus 100 % Rot, 100 % Blau und 100 % Grün zusammengesetzt ist. Die Rotanteile werden im Clip ebenfalls transparent, sodass nur bei blauen und grünen Farben die ursprünglichen Werte erhalten bleiben.

Hinweis: *Im Titelfenster können Sie Formen und Text erstellen, die als Masken verwendet werden sollen.*

Ein als Maske verwendetes Standbild (links) definiert die transparenten Bereiche im Überlagerungsclip (Mitte), sodass der darunter liegende Clip sichtbar wird (rechts).

1. Fügen Sie den Clip (der als Hintergrund dient) in einem Schnittfenster einer Videospur hinzu.
2. Fügen Sie den Clip, den Sie als Überlagerungsclip verwenden möchten, einer beliebigen Spur hinzu, die über der Spur mit dem Hintergrundclip liegt. Dies ist der Clip, der von der Spurmaske eingeblendet wird.

Achten Sie dabei darauf, dass der Überlagerungsclip den Hintergrundclip in einem Schnittfenster überlappt.

3. Klicken Sie im Effektfenster auf das Dreieck, um die Ablage „Videoeffekte“ zu erweitern, und klicken Sie dann auf das Dreieck, um die Ablage „Keying“ zu erweitern.
4. Ziehen Sie den Bildmaske-Key in einem Schnittfenster auf den Überlagerungsclip.
5. Wählen Sie in einem Schnittfenster den Überlagerungsclip aus.
6. Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Einstellungen des Bildmaske-Keys zu erweitern.
7. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Einrichten“ , suchen Sie nach dem Bild, das als Maske verwendet werden soll, und klicken Sie auf „Öffnen“, um das Bild zu wählen.
8. (Optional) Wenn Sie den Bildmaske-Key in Abhängigkeit der Zeit animieren möchten, stellen Sie sicher, dass sich die Marke für die aktuelle Zeit an der gewünschten Position befindet. Klicken Sie für die relevanten Einstellungen auf das Symbol „Animation aktivieren/deaktivieren“.
9. Öffnen Sie das Menü „Compositing mit“ und wählen Sie eine der folgenden Optionen:

Alphamaske Stellt die Clips mithilfe der Alphakanalwerte der Bildmaske zusammen, die Sie in Schritt 7 gewählt haben.

Luminanzmaske Stellt die Clips mithilfe der Luminanzwerte der Bildmaske zusammen, die Sie in Schritt 7 gewählt haben.

10. (Optional) Wählen Sie die Option „Umkehren“, um die deckenden und transparenten Bereiche umzukehren.
11. (Optional) Wenn Sie den Bildmaske-Key animieren möchten, verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit entweder im Effekteinstellungsfenster oder im Schnittfenster entsprechend und ändern Sie die Einstellungen des Bildmasken-Keys.

Im Effekteinstellungsfenster wird ein neuer Keyframe angezeigt, wenn Sie die Einstellungen ändern. Wiederholen Sie diesen Schritt nach Bedarf. Sie können auch die Interpolation zwischen Keyframes anpassen, indem Sie das Keyframe-Diagramm bearbeiten.

Verwandte Themen

„Wissenswertes über Keyframes“ auf Seite 444

„Bearbeiten von Keyframe-Diagrammen“ auf Seite 452

Ersetzen eines statischen Hintergrunds mit dem Differenzmaske-Key

Bei der Differenzmaske werden durch Vergleichen eines ausgewählten Standbildes mit einem ausgewählten Clip Transparenzen erzeugt und anschließend Bereiche im Clip ausgesondert, die denen im Bild entsprechen. Sie können diesen Key verwenden, um Spezialeffekte zu erzeugen. Je nach Clip ist es möglich, mit der Differenzmaske einen statischen Hintergrund auszukeyen und durch ein anderes Standbild oder bewegtes Bild zu ersetzen.

Sie können die Maske erstellen, indem Sie einen Frame aus einem Clip speichern, der den statischen Hintergrund zeigt, bevor das bewegte Objekt ins Bild kommt. Sie erzielen die besten Ergebnisse, wenn sich weder die Kamera noch Objekte im Hintergrund bewegen.

Im Effekteinstellungsfenster können Sie die folgenden Einstellungen an der Differenzmaske vornehmen:

Ansicht Bestimmt, ob im Programmmonitor die endgültige Ausgabe, nur die Quelle oder nur die Masken angezeigt werden.

Differenzebene Bestimmt die Spur, die als Maske verwendet wird.

Bei unterschiedl. großen Ebenen Bestimmt, ob das Bild im Vordergrund zentriert oder an die Anzeige eingepasst wird.

Toleranz Bestimmt den Grad, zu dem die Maske mit dem Vordergrund übereinstimmen muss, damit sie einen Key erhält.

Glättung Bestimmt den Glättungsgrad an den Kanten der Maske.

Hinweis: *Der RGB-Differenz-Key verwendet Farbe, um die Transparenz zu definieren, so wie die Differenzmaske ein Standbild verwendet.*

Weichzeichnung vor Differenz Bestimmt den Grad des Weichzeichnungseffekts, der der Maske hinzugefügt wird.

1. Suchen Sie einen Frame Ihres Clips im Vordergrund aus, auf dem nur der statische Hintergrund zu sehen ist. Dieser Frame dient als Maske. Speichern Sie diesen Frame als Bilddatei. Der Frame wird dann im Projektfenster angezeigt.
2. Ziehen Sie den Masken-Frame aus dem Projektfenster auf eine Videospur in einem Schnittfenster.
3. Ziehen Sie den Clip, der als Hintergrund einer Spur in einem Schnittfenster verwendet soll, über den Masken-Frame.
4. Platzieren Sie den Videoclip, der im Vordergrund einer Spur in einem Schnittfenster verwendet werden soll, über dem Hintergrundclip.
5. (Optional) Wenn Sie die Differenzmaske in Abhängigkeit der Zeit animieren möchten, stellen Sie sicher, dass sich die Marke für die aktuelle Zeit an der gewünschten Position befindet. Klicken Sie für die relevanten Einstellungen auf das Symbol „Animation aktivieren/deaktivieren“ .
6. Erweitern Sie im Effektfenster nacheinander die Ablagen „Videoeffekte“ und „Keying“.
7. Ziehen Sie den Differenzmasken-Effekt auf den Vordergrund-Videoclip.
8. Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck neben der Option „Differenzmaske“, um die entsprechenden Steuerelement anzuzeigen.
9. Wählen Sie im Dropdown-Menü „Differenzebene“ die Spur aus, die den Masken-Frame enthält.
10. Passen Sie die anderen Einstellungen wie erforderlich an, um den gewünschten Effekt zu erzielen.

11 (Optional) Wenn Sie die Differenzmaske animieren möchten, verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit entweder im Effekteinstellungsfenster oder im Schnittfenster entsprechend, und ändern Sie die Einstellungen der Bildmaske.

Im Effekteinstellungsfenster wird ein neuer Keyframe angezeigt, wenn Sie die Einstellungen ändern. Sie können auch die Interpolation zwischen Keyframes anpassen, indem Sie das Keyframe-Diagramm bearbeiten. Wiederholen Sie diesen Schritt nach Bedarf.

Verwandte Themen

„Exportieren eines Standbilds“ auf Seite 503

„Bearbeiten von Keyframe-Diagrammen“ auf Seite 452

Verschieben oder Ändern transparenter Bereiche mit dem Spurmaske-Key

Mit dem Spurmaske-Key können Sie einen Clip (Hintergrundclip) durch einen anderen (Überlagerungsclip) hindurch anzeigen. Dazu verwenden Sie eine dritte Datei als Maske, die im Überlagerungsclip transparente Bereiche erzeugt. Um diesen Effekt zu erzielen, benötigen Sie zwei Clips und eine Maske, wobei die Clips und die Maske auf einer eigenen Spur platziert sind. Weiße Bereiche in der Maske sind deckende Bereiche im Überlagerungsclip, sodass darunter liegende Clips nicht sichtbar sind. Schwarze Bereiche in der Maske sind transparent und graue Bereiche sind teilweise transparent.

Eine Maske mit Bewegung wird als *bewegte Maske* oder *verschiebbare Maske* bezeichnet. Diese Maske besteht entweder aus Filmmaterial mit Bewegungen, z. B. einer Green Screen-Silhouette, oder aus einem animierten Standbild. Sie können ein Standbild animieren, indem Sie den Bewegungseffekt auf die Maske anwenden. Wenn Sie ein Standbild animieren, müssen Sie sicherstellen, dass der Frame der Maske größer ist als der Projektframe, sodass die Ränder der Maske beim Animieren der Maske nicht sichtbar werden.

Da der Spurmaske-Key auf einen Videoclip angewendet werden kann, kann sich die Maske im Laufe der Zeit ändern.

Sie können Masken auf verschiedene Weise erstellen:

- Erstellen Sie im Titelfenster Text oder Formen (nur Graustufen), speichern Sie den Titel und importieren Sie die Datei anschließend als Maske.
- Wenden Sie die Keys Chroma, RGB-Differenz, Differenzmaske, Blue Screen, oder Non-Red auf einen beliebigen Clip an und wählen Sie dann die Option „Maske erstellen“.
- Erstellen Sie mithilfe von Adobe Illustrator oder Adobe Photoshop ein Graustufenbild und importieren Sie es in Adobe Premiere Pro.

1 Fügen Sie den Hintergrundclip einer Spur in einem Schnittfenster hinzu.

2 Fügen Sie den Clip, den Sie als Überlagerungsclip verwenden möchten, einer beliebigen Spur hinzu, die über der Spur mit dem Hintergrundclip liegt. Dies ist der Clip, der von der Spurmaske eingeblendet wird.

(Optional) Wenn der überlagerte Clip ein Standbild ist, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Fügen Sie dem überlagerten Bild einen Deckraft-Key hinzu.

- Fügen Sie das Standbild in eine andere Sequenz ein, und überlagern Sie die Sequenz mit dem Standbild über die Spur, die den Hintergrund-Clip enthält.

3 Fügen Sie den Spurmaskenclip wiederum einer dritten Spur hinzu, die über den Spuren mit dem Hintergrundclip und dem Überlagerungsclip liegt.

Wenn Sie der Sequenz eine neue Spur hinzufügen möchten, ziehen Sie den Spurmaskenclip auf den leeren Bereich über der am höchsten liegenden Videospur in einem Schnittfenster. Es wird automatisch eine neue Spur erstellt.

4 Klicken Sie im Effektfenster auf das Dreieck, um die Ablage „Videoeffekte“ zu erweitern, und klicken Sie dann auf das Dreieck, um die Ablage „Keying“ zu erweitern.

5 Ziehen Sie den Spurmaske-Key auf den Überlagerungsclip.

6 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck neben dem Namen des Spurmaske-Keys, um die Einstellungen zu erweitern.

7 Klicken Sie auf das Einblendmenü „Maske“ mit dem nach unten zeigenden Dreieck und wählen Sie die Videospur, die den Spurmaskenclip enthält.

8 (Optional) Wenn Sie den Spurmaske-Key in Abhängigkeit der Zeit animieren möchten, stellen Sie sicher, dass sich die Marke für die aktuelle Zeit an der gewünschten Position befindet. Klicken Sie für die Einstellungen, die Sie anpassen möchten, auf das Symbol „Animation aktivieren/deaktivieren“.

9 Klicken Sie auf das Einblendmenü „Compositing mit“ und wählen Sie eine der folgenden Optionen:

Alphamaske Erzeugt mithilfe der Alphakanalwerte des Spurmaskenclips Zusammenstellungen.

Luminanzmaske Erzeugt mithilfe der Luminanzwerte des Spurmaskenclips Zusammenstellungen.

10 (Optional) Wählen Sie die Option „Umkehren“, um die Werte des Spurmaskenclips umzukehren.

Verwenden Sie ein Graustufenbild als Maske, damit die ursprünglichen Farben des Überlagerungsclips erhalten bleiben. Wenn die Maske Farben enthält, werden die entsprechenden Farbanteile aus dem Überlagerungsclip entfernt.

11 (Optional) Wenn Sie den Spurmaske-Key animieren möchten, verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit entweder im Effekteinstellungsfenster oder im Schnittfenster entsprechend und ändern Sie die Einstellungen des Spurmaske-Keys.

Im Effekteinstellungsfenster wird ein neuer Keyframe angezeigt, wenn Sie die Einstellungen ändern. Sie können auch die Interpolation zwischen Keyframes anpassen, indem Sie das Keyframe-Diagramm bearbeiten. Wiederholen Sie diesen Schritt nach Bedarf.

Verwandte Themen

„Wissenswertes über Keyframes“ auf Seite 444

„Bearbeiten von Keyframe-Diagrammen“ auf Seite 452

Maskieren von Objekten mit Korrekturmasken

Mitunter bleiben beim Herausfiltern des Motivs aus Szenen einzelne unerwünschte Objekte übrig. Diese Objekte können mithilfe einer *Korrekturmaske* entfernt werden. Je nach benötigter Form können Sie eine 4-Punkt-, 8-Punkt- oder 16-Punkt-Korrekturmaske verwenden. Wenn Sie mehr Punkte verwenden, können Sie komplexere Maskenformen definieren.

Beim Herausfiltern mit der Korrekturmaske stehen Ihnen Einstellungen zur Verfügung, die die *X*- und *Y*-Pixelkoordinaten der Punkte in der Korrekturmaske darstellen. Diese Koordinaten werden ausgehend von der linken oberen Ecke des Frames berechnet. Änderungen werden in der Vorschau des Programmmonitors angezeigt.

Das Mikrofon (links) wird durch Verschieben der Bildgriffpunkte in der Vorschau des Programmmonitors herausmaskiert (Mitte). Hierdurch entsteht eine Korrekturmaske, die gefiltert und mit einem Hintergrund zu einem Gesamtbild zusammengefasst wird (rechts).

1 Positionieren Sie den Clip, der als Überlagerungsclip verwendet werden soll, in einem Schnittfenster auf einer Spur, die über der Spur mit dem Hintergrundclip liegt.

2 Klicken Sie im Effektfenster auf das Dreieck, um die Ablage „Videoeffekte“ zu erweitern, und klicken Sie dann auf das Dreieck, um die Ablage „Keying“ zu erweitern.

3 Ziehen Sie entweder den Effekt mit der 4-Punkt-, 8-Punkt- oder 16-Punkt-Korrekturmaske auf den Überlagerungsclip.

Die Wahl der Korrekturmaske ist davon abhängig, wie viele Punkte Sie zum Formen der Maske benötigen.

4 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck neben dem Namen der zu erweiternden Korrekturmaske, um die Einstellungen zu erweitern.

5 (Optional) Wenn Sie den Korrekturmaske-Key in Abhängigkeit der Zeit animieren möchten, stellen Sie sicher, dass sich die Marke für die aktuelle Zeit an der gewünschten Position befindet. Klicken Sie für die Positionseinstellungen, die Sie anpassen möchten, auf das Symbol „Animation aktivieren/deaktivieren“.

6 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Maskenform anzupassen:

- Markieren Sie den Korrekturmaske-Effekt im Effekteinstellungsfenster und ziehen Sie die Griffpunkte der Korrekturmaske im Programmmonitor.
- Legen Sie die Punkteinstellungen für die Korrekturmaske im Effekteinstellungsfenster fest, um die Größe und Position der Korrekturmaske anzugeben.

7 (Optional) Wenn Sie den Korrekturmaske-Key animieren möchten, verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit entweder im Effekteinstellungsfenster oder im Schnittfenster entsprechend und ändern Sie dann Positionen der Korrekturmasken-Griffpunkte im Programmmonitor, oder passen Sie die Einstellungen im Effekteinstellungsfenster an.

Im Schnittfensterbereich des Effekteinstellungsfensters wird ein neuer Keyframe angezeigt, wenn Sie die Griffpunkte im Programmmonitor verschieben oder die Einstellungen im Effekteinstellungsfenster ändern. Sie können auch die Interpolation zwischen Keyframes anpassen, indem Sie das Keyframe-Diagramm bearbeiten. Wiederholen Sie diesen Schritt nach Bedarf.

Verwandte Themen

„Bearbeiten von Keyframe-Diagrammen“ auf Seite 452

Erstellen einer Vollfarbmaske

Sie können eine vollfarbige Vollbildmaske erstellen und in gleicher Weise wie einen Clip einsetzen. Vollfarbige Hintergrundmasken können Sie z. B. für Titel verwenden.

1 Öffnen Sie das Projektfenster.

2 Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Farbfläche“.

3 Wählen Sie im Dialogfeld „Farbe wählen“ eine Farbe und klicken Sie auf „OK“.

4 Geben Sie im Dialogfeld „Benennen“ einen Namen für die neue Maske ein und klicken Sie auf „OK“.

Die Maske wird im Projektfenster als Standbild angezeigt.

Helle Farbflächen können beim Anpassen eines Key-Effekts als temporäre Hintergründe verwendet werden, um die Transparenzen besser sichtbar zu machen.

Entfernen einer schwarzen oder weißen Maske

Wenn Sie einen Clip importiert haben, der eine vollfarbige schwarze oder weiße Farbfläche enthält, die vormultipliziert ist (d. h. mit den RGB-Kanälen zusammengeführt statt im Alphakanal gespeichert), können Sie den schwarzen oder weißen Hintergrund entfernen.

1 Wählen Sie in einem Schnittfenster den Clip aus, der die zu entfernende Farbfläche enthält.

2 Klicken Sie im Effektfenster auf das Dreieck, um die Ablage „Videoeffekte“ zu erweitern, und klicken Sie dann auf das Dreieck, um die Ablage „Keying“ zu erweitern.

3 Ziehen Sie den Effekt „Entfernen-Maske“ auf den Clip, der die zu entfernende Farbfläche enthält.

4 (Optional) Wenn Sie den Effekt „Entfernen-Maske“ in Abhängigkeit der Zeit animieren möchten, stellen Sie sicher, dass sich die Marke für die aktuelle Zeit an der gewünschten Position befindet. Klicken Sie neben der Einstellung „Maskentyp“ auf das Symbol „Animation aktivieren/deaktivieren“.

5 Geben Sie für die Einstellung „Maskentyp“ entweder „Weiß“ oder „Schwarz“ an.

6 (Optional) Wenn Sie den Effekt „Entfernen-Maske“ animieren möchten, verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit entweder im Effekteinstellungsfenster oder in einem Schnittfenster entsprechend und ändern Sie dann im Effekteinstellungsfenster die Einstellung „Maskentyp“.

Im Schnittfensterbereich des Effekteinstellungsfensters wird ein neuer Keyframe angezeigt, wenn Sie die Griffpunkte im Programmmonitor verschieben oder die Einstellungen im Effekteinstellungsfenster ändern. Sie können auch die Interpolation zwischen Keyframes anpassen, indem Sie das Keyframe-Diagramm bearbeiten. Wiederholen Sie diesen Schritt nach Bedarf.

Verwandte Themen

„Bearbeiten von Keyframe-Diagrammen“ auf Seite 452

Kapitel 14: Exportieren

Vom ersten Entwurf für Kunden und Kollegen bis hin zum fertigen Film für Internet, Apple iPod, Blu-ray-Disc, DVD oder Video – Adobe Premiere Pro bietet Ihnen äußerst zuverlässige und einfach einzusetzende Exportoptionen.

Grundlagen des Exportierens

Exportmöglichkeiten

Beim Exportieren von Videos aus einer Sequenz können Sie ein geeignetes Dateiformat für eine weitere Bearbeitung oder für ein bestimmtes Zielpublikum auswählen. Adobe Premiere Pro unterstützt das Exportieren von Dateien in verschiedenen Formaten für unterschiedliche Verwendungszwecke und Zielgeräte.

Exportieren von Dateien zur weiteren Bearbeitung

Bei der Bearbeitung der Dateien können Sie bearbeitbare Filme und Audiodateien exportieren und so eine Vorschau mit vollständig gerenderten Effekten und Überblendungen erstellen. Sie können auch mit der Bearbeitung der Dateien in einer anderen Anwendung (nicht Adobe Premiere Pro) fortfahren. Auch das Exportieren von Standbildsequenzen für eine Bearbeitung in einem Bildbearbeitungsprogramm ist möglich. Sie haben zudem die Möglichkeit, ein Standbild aus einem einzelnen Frame einer Videodatei zur Verwendung in einem Titel oder in einer Grafik zu exportieren.

Nach dem Bearbeiten von in MXF-Dateien auf einer P2-Karte aufgenommenen Assets können Sie die bearbeitete Sequenz in das P2-Format zur Übertragung auf ein anderes Bearbeitungssystem exportieren, das MXF-Medien verwenden kann.

Exportieren auf Band

Sie können eine Sequenz oder einen Clip auf ein Videoband in einem unterstützten Camcorder oder VTR exportieren. Diese Option eignet sich gut zum Archivieren eines Masterbands oder zum Erstellen von Rohfassungen zur Wiedergabe auf VTRs.

Exportieren von PDFs für Gemeinschaftsprojekte

Bei Gemeinschaftsprojekten benötigen die einzelnen Mitarbeiter des Projekts häufig vorab erste Entwürfe, damit sie dem Verfasser Verbesserungsvorschläge zukommen lassen können. In Adobe Premiere Pro können Sie mit Clip Notes PDF-Dateien erstellen, die Clips dieser Änderungen enthalten. Diese können Sie dann an die Mitarbeiter des Projekts senden, die wiederum ihre Änderungen und Vorschläge in Sequenzmarken bereitstellen, die von Ihnen in bestimmten Frames im Schnittfenster gelesen werden können.

Senden an Encore zur DVD-, Blu-ray Disc- oder SWF-Erstellung

Sie können Videos aus einer beliebigen Sequenz in Adobe Encore zur Ausgabe auf einer DVD oder Blu-Ray-Disc (nur Windows) oder SWF senden. Änderungen, die in den Schnittfenstern entweder von Adobe Premiere Pro oder Encore vorgenommen wurden, werden über Adobe Dynamic Link im jeweils anderen widergespiegelt. Senden Sie Inhalte aus Adobe Premiere Pro an Adobe Encore, um eine automatisch abspielende Disc ohne Menü zu erstellen, oder verwenden Sie die professionellen Vorlagen in Adobe Encore, um schnell menübasierte DVDs zu erhalten. Sie haben außerdem die Möglichkeit, die Deep-Authoring Tools von Adobe Encore, Adobe Photoshop und weiteren Anwendungen zu verwenden, um qualitativ hochwertige Discs zu erstellen. Auch das Exportieren in Dateiformate für Video-CD- (nur Windows) oder CD-ROM-Anwendungen ist möglich.

Exportieren von Projektdateien für andere Systeme

Sie können Projektdateien und nicht nur Clips in standardmäßige EDL-Dateien exportieren. Sie können EDL-Dateien in verschiedene Bearbeitungssysteme für Drittanbieter importieren und dort zur Erstellung des Endprodukts bearbeiten. Sobald Sie die Bearbeitung abgeschlossen haben, können Sie Adobe Premiere Pro-Projekte entsprechend zuschneiden und für eine Archivierung zusammenstellen (mit oder ohne Originalmedien).

Exportieren von Dateiformaten für verschiedene Geräte und Websites

Mit dem Adobe Media Encoder können Sie Videos in Formate exportieren, die sich für verschiedenste Geräte eignen, wie z. B. Kassettengeräte, DVD-Player, Videosharing-Websites, Mobiltelefone, tragbare Media Player oder TV- bzw. HDTV-Geräte.

Vorgehensweise für das Exportieren von Dateien

Gehen Sie wie folgt vor, um Video-, Standbild- oder Audiodateien zu exportieren:

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie in einem Schnittfenster die Sequenz aus, aus der exportiert werden soll.
- Wählen Sie in einem Projektfenster oder einer Projektablage den Clip aus, aus dem exportiert werden soll.

2 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Medium“.

3 (Optional) Geben Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ den Teil der Sequenz oder des Clips an, den Sie exportieren möchten. Ziehen Sie die Handles in der Arbeitsbereichsleiste. Klicken Sie dann auf die Schaltflächen „In-Point setzen“ und „Out-Point setzen“ .

4 Wenn Sie das Bild zuschneiden möchten, geben Sie im Quellfenster die Zuschnittsoptionen an.

5 Wählen Sie das Dateiformat für die exportierte Datei.

6 (Optional) Wählen Sie eine Vorgabe, die für die vorgesehene Wiedergabe, Verbreitung und Zielgruppe am besten geeignet ist.

7 Passen Sie die Vorgabeoptionen an, indem Sie auf eine verfügbare Registerkarte (z. B. „Video“ oder „Audio“) klicken und die entsprechenden Optionen angeben.

8 Wählen Sie im Fenstermenü die Option zum Einbeziehen von XMP-Metadaten der Quelle aus, um XMP-Daten einzubeziehen.

9 Klicken Sie auf „OK“. Adobe Media Encoder wird geöffnet und der Kodierungsauftrag der Warteschlange hinzugefügt.

Standardmäßig speichert Adobe Media Encoder die exportierte Datei im Ordner, in dem sich auch die Quelldatei befindet, und fügt die Dateierweiterung für das ausgewählte Format am Ende des Dateinamens an. Es ist außerdem möglich, überwachte Ordner für diverse Typen exportierter Dateien festzulegen.

Verwandte Themen

„Wissenswertes zum Dialogfeld „Exporteinstellungen““ auf Seite 484

Verwalten der Dateikodierung

Wissenswertes zur Komprimierung von Filmdateien

Mit Komprimierung lässt sich die Größe von Filmen reduzieren, damit sie gespeichert, übertragen und effektiv wiedergegeben werden können. Beim Exportieren oder Rendern einer Filmdatei auf einem bestimmten Gerätetyp mit einer bestimmten Bandbreite wählen Sie einen „Compressor/Decompressor" (auch als „Encoder/Decoder" bzw. *Codec* bezeichnet), um die Daten zu komprimieren und eine Datei zu erzeugen, die von dem Gerätetyp zu dieser Bandbreite gelesen werden kann.

Codecs sind in großer Auswahl verfügbar, weil kein Codec die Ideallösung für alle Anforderungen darstellt. So eignen sich beispielsweise Codecs, mit denen sich bei Zeichentrickfilmen ausgezeichnete Komprimierungsergebnisse erzielen lassen, oft nur bedingt für realitätsnahe Videoaufnahmen. Bei der Komprimierung einer Filmdatei können Sie verschiedene Qualitätseinstellungen angeben, um eine optimale Wiedergabe auf einem Computer, einem mobilen Gerät, im Web oder auf einem DVD-Player zu erzielen. Je nach dem von Ihnen verwendeten Encoder können Sie die Größe der komprimierten Dateien reduzieren, indem Sie Artefakte entfernen, die mit der Kompression in Konflikt treten. Beispiele dafür sind zufällige Bewegungen der Kamera und eine starke Filmkörnung.

Der verwendete Codec muss allen potenziellen Anwendern zur Verfügung stehen. Wenn Sie zum Beispiel einen Hardware-Codec auf einer Aufnahmekarte verwenden, muss Ihre Zielgruppen den gleichen Hardware-Codec installiert haben oder über einen Software-Codec verfügen, der diesen emuliert.

Informationen zur Videokomprimierung, Dateigröße und Datenrate

Bei der Aufnahme von Video- und Audioclips in einem digitalen Format muss die Qualität mit der Dateigröße und Datenrate abgestimmt werden. Bei den meisten Dateiformaten werden Dateigröße und Datenrate über die Komprimierung reduziert, wobei auch die Qualität verringert wird. Ohne Komprimierung nimmt ein einzelner Frame eines SD-Videos fast 1 MB (Megabyte) Speicherplatz in Anspruch. Bei einer NTSC-Framerate von ungefähr 30 Frames pro Sekunde wird unkomprimiertes Video mit fast 30 MB pro Sekunde abgespielt, d. h. 45 Minuten Filmmaterial beanspruchen ca. 1 GB Speicherplatz. Im Vergleich dazu nehmen bei einer im DV-Format komprimierte NTSC-Datei 5 Minuten Filmmaterial 1 GB Speicherplatz mit einer Datenrate von etwa 3,6 MB pro Sekunde in Anspruch. Um Video mit der höchstmöglichen Qualität zu komprimieren, müssen Sie die durch das Zielmedium und die Wiedergabegeräte bedingten Einschränkungen berücksichtigen. Wählen Sie die niedrigste Komprimierungsrate, bei der Dateien mit der erforderlichen Dateigröße und Datenrate erzeugt werden.

Wissenswertes über Komprimierungs-Keyframes

Komprimierungs-Keyframes sind anders als die Keyframes, mit denen Sie Spur- oder Clipeigenschaften wie die Lautstärke oder die Clipdrehung steuern. Komprimierungs-Keyframes werden während des Exports automatisch in regelmäßigen Abständen in den Film gesetzt. Während der Komprimierung werden sie als vollständige Frames gespeichert. Die zwischen den Keyframes liegenden Frames (Zwischenframes) werden mit dem vorherigen Frame verglichen, und nur die geänderten Daten werden gespeichert. Mit diesem Verfahren kann, je nach Abstand zwischen den Keyframes, die Dateigröße erheblich verringert werden.

Die Auswahl der optimalen Komprimierungseinstellung ist immer ein Kompromiss, der sich nach der Art des Videomaterials, dem Ausgabeformat und den potenziellen Anwendern richtet. Je weniger Keyframes und je mehr Zwischenframes vorhanden sind, desto kleiner ist die Dateigröße. Gleichzeitig geht jedoch auch Qualität bei den Bildern und der Bewegung verloren. Je mehr Keyframes und je weniger Zwischenframes vorhanden sind, desto höher ist die Dateigröße. Gleichzeitig nimmt jedoch auch die Qualität bei den Bildern und der Bewegung zu. Häufig werden die besten Komprimierungseinstellungen durch Ausprobieren erreicht.

Tipps zur Komprimierung

Beachten Sie beim Komprimieren eines Videos die folgenden Empfehlungen:

- Halten Sie Videos so kurz wie möglich. Nehmen Sie Feineinstellungen am Anfang und Ende des Videos vor, und entfernen Sie unnötigen Inhalt.
- Verwenden Sie Effekte und schnelle Bewegungen nur begrenzt. Beschränken Sie Bewegungen, wenn Sie Bedenken wegen der Dateigröße haben. Alle Bewegungen, insbesondere zusammen mit vielen Farben, erhöhen die Dateigröße. Aufnahmen, die unter viel Bewegen der Kamera aufgenommen wurden, sowie die Verwendung des Zooms führen ebenfalls zu erheblich größeren Dateien. Einige Effekte vergrößern die Datei, da zusätzliche Informationen zum Video hinzugefügt werden. Es gibt jedoch auch Effekte, die für die Reduzierung der Bitrate in einer komprimierten Datei verwendet werden können, wie z. B. Weichzeichnen.
- Bestimmen Sie die verschiedenen Hardware- und Softwarekonfigurationen der Zielgruppe und identifizieren Sie die Beschränkungen der Konfiguration mit der geringsten Leistungsfähigkeit. Auf diese Weise können Sie eine Datenrate festlegen, die niedrig genug ist, um eine problemlose Wiedergabe zu gewährleisten und dabei gleichzeitig die höchstmögliche Qualität garantiert.
- Das Video darf nicht neu komprimiert werden. Ein erneutes Komprimieren führt durch Fehler zu Qualitätsverlust. Verwenden Sie ursprüngliches oder das am wenigsten komprimierte Videomaterial, das verfügbar ist.
- Wählen Sie angemessene Frameabmessungen. Wenn Ihr Zielpublikum über langsame Internetverbindungen verfügt (z. B. Telefonmodems), sollten Sie die Abmessungen des Videos z. B. auf 160 x 120 Pixel reduzieren. Bei schnelleren Verbindungen hingegen können Sie größere Abmessungen wählen (z. B. 320 x 240 Pixel). In der Regel empfiehlt es sich, ein Mehrfaches der Vollbildgröße anzugeben und dabei das Pixel-Seitenverhältnis zu beachten. Wenn die Größe des Vollbilds zum Beispiel 640 x 480 (Quadratpixel) beträgt, probieren Sie die Einstellung 320 x 240 aus.
- Wählen Sie die passende Framerate. Wenn Ihr Zielpublikum in der Regel über ältere Computerprozessoren verfügt, sollten Sie eine niedrige Anzahl von Bildern pro Sekunde wählen, z. B. 7 oder 15 fps. Wenn Ihr Zielpublikum in der Regel über neuere Computer verfügt, sollten Sie eine höhere Framerate wählen, z. B. 15 oder 30 fps. Bei der gewählten Framerate sollte es sich immer um ein Mehrfaches der ursprünglichen Framerate handeln. Wenn es sich bei der ursprünglichen Framerate um 30 fps handelte, komprimieren Sie auf 15 fps oder 7,5 fps.
- Wenn der Codec dies ermöglicht, passen Sie die Datenrate und Qualitätseinstellungen an die von Ihnen gewünschte Zielausgabe an. Codecs wie Cinepak und Sorenson ermöglichen Ihnen zum Beispiel, die Komprimierungsrate anzupassen, indem Sie eine bestimmte Qualität oder Ziel-Datenrate angeben.
- Verringern Sie die Farbtiefe, wenn das Quellvideo nicht den vollständigen Farbbereich enthält. Der vollständige Farbbereich wird z. B. als 24-Bit-Farbe, Millionen Farben oder True Color bezeichnet. Er ist auch für Videos geeignet, die auf einem Monitor angezeigt werden oder mit Software, die nur einen eingeschränkten Farbbereich anzeigen kann.
- Wählen Sie eine angemessene Anzahl von Schlüsselbildern. Video-Schlüsselbilder unterscheiden sich von Schlüsselbildern in Adobe Flash Professional-Projekten. Bei jedem Video-Schlüsselbild handelt es sich um einen vollständigen Frame, der beim Komprimieren des Videos gezeichnet wird. Je häufiger die Schlüsselframes gezeichnet werden, desto besser ist die Qualität des Filmmaterials. Mehr Schlüsselbilder erhöhen auch die Dateigröße. Wenn Sie den Wert 30 wählen, wird alle 30 Frames ein Video-Schlüsselbild gezeichnet. Wenn Sie den Wert 15 wählen, verbessert sich die Qualität, da alle 15 Frames ein Video-Schlüsselbild gezeichnet wird.
- Reduzieren Sie Störungen. Störungen (verstreute Pixel im Videomaterial) erhöhen die Dateigröße. Reduzieren Sie Störung mithilfe des Videoeditors, um die Dateigröße zu reduzieren. Auch durch die Verwendung von stärker ausgefüllten Farbflächen im Video können Sie die Dateigröße reduzieren. Sie können in Adobe Media Encoder den Filter „Video-Störungsverringerung“ bzw. in After Effects einen Weichzeichnungsfilter verwenden, um Störungen zu reduzieren.

- Wählen Sie einen für potenzielle Anwender geeigneten Dateityp und Codec aus. Im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ können Sie beispielsweise das Windows Media-Format für eine Zielgruppe wählen, die sich hauptsächlich aus Windows-Benutzern zusammensetzt. Sie verfügen alle über Windows Media Player und können dieses Format daher abspielen.
- Testen Sie die Datei, indem Sie sie auf einem System wiedergeben, das dem am wenigsten leistungsfähigen System des Zielpublikums entspricht, und nehmen Sie dann die entsprechenden Anpassungen vor.

  Hinweis: *Durch das Anwenden eines Filters für die Störungsverringerung kann die Darstellung von Video verbessert werden, das mit bestimmten Codecs (z. B. Cinepak) komprimiert wurde.*

Wissenswertes zu MPEG

MPEG bezeichnet eine Reihe von Normen für Digitalaudio und -video gemäß Spezifikation der Moving Picture Experts Group von ISO/IEC. MPEG-Normen umfassen verschiedene Komprimierungsverfahren auf Keyframebasis. Zum Generieren von MPEG-Dateien aus anderen Videoformaten sind eine hohe Prozessorleistung und ein erheblicher Zeitaufwand erforderlich.

MPEG-1 Wird für das Internet und für CD-ROMs verwendet; bietet eine mit VHS-Qualität bei 1/4-Frame-Größe vergleichbare Bildqualität.

MPEG-2 Bietet höherwertiges Video als MPEG-1. Eine bestimmte MPEG-2-Form wurde als Norm zum Komprimieren von Video für DVD-Video gewählt. Diese Norm wird als *DVD-kompatibles MPEG-2* bezeichnet. MPEG-2-Komprimierung wird auch im HDV-Format verwendet und in den Formaten Blu-ray Disc und HD-DVD unterstützt.

MPEG-4 Umfasst viele der Funktionen von MPEG-1 und MPEG-2 und bietet darüber hinaus Unterstützung für die Interaktion. Es bietet eine bessere Komprimierung und verringert die Dateigröße, wobei gleichzeitig jedoch die gleiche Qualität bei der Wahrnehmung wie bei MPEG-2 erzielt wird. MPEG-4 Part 10 (H.264, AVC) ist die von den Formaten Blu-ray Disc und HD-DVD unterstützte Norm. Detaillierte Informationen zu MPEG-4 finden Sie im Dokument „Overview of the MPEG-4 standard“ (Die MPEG-4-Norm im Überblick) unter www.chiariglione.org/mpeg/standards/mpeg-4/mpeg-4.htm.

Der Adobe Media Encoder bietet einige MPEG-Vorgaben zum Optimieren der Ausgabequalität bei verschiedenen Projektarten. Wenn Sie bereits Erfahrung mit der MPEG-Kodierung haben, können Sie Projekte noch genauer auf bestimmte Wiedergabesituationen abstimmen, indem Sie die Vorgaben im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ anpassen.

In After Effects können Sie Video im MPEG-2- und MPEG-2 DVD-Format erstellen. In Adobe Premiere Pro können Sie über den Befehl „Datei“ > „Exportieren“ > „Medium“ unterschiedliche Arten von MPEG-Video erstellen. Sie haben in Adobe Premiere Pro außerdem die Möglichkeit, über den Befehl „Datei“ > „Adobe Dynamic Link“ > „An Encore senden“ direkt in DVD-kompatibles Video zu exportieren. An Encore gesendetes Videomaterial wird automatisch in MPEG-2 transkodiert, sofern es nicht bereits in diesem Format vorliegt.

After Effects und Adobe Premiere Pro fügen MPEG-2-Dateien Metadaten hinzu, die Encore lesen kann und die als Hilfe beim Authoring und Erstellen von DVDs dienen. Diese Metadaten ermöglichen in Encore das Multiplexing von Audio und Video, das automatische Erzeugen von DVD-Kapitelpunkten sowie das Öffnen von Clips in den Anwendungen, aus denen sie gerendert wurden. Weitere Informationen finden Sie in der Encore-Hilfe.

Verwandte Themen

www.chiariglione.org/mpeg/

Wissenswertes zu Datenraten

Bei einigen Video- und Audiocodecs können Sie die *Datenrate* (auch *Bitrate* genannt) festlegen. Die Datenrate steuert die Videodatenmenge, die pro Sekunde bei der Wiedergabe verarbeitet werden muss. Wenn Sie eine Datenrate festlegen, geben Sie hierdurch die MAXIMALE Datenrate vor, da die tatsächliche Datenrate je nach optischem Inhalt der einzelnen Frames variiert.

Um eine möglichst hohe Qualität des kodierten Videos zu erreichen, sollten Sie die höchste Datenrate festlegen, die vom Zielmedium unterstützt wird und bei der die Dateigröße im Rahmen der Kapazität des Zielmediums bleibt. Wenn Sie Videos an eine Zielgruppe streamen möchten, die sich per DFÜ-Verbindung einwählt, sollte die Datenrate sehr niedrig sein (z. B. nur 20 KBit/s), wohingegen sie bei der Verteilung des Videos auf einer DVD bis zu 9,8 MBit/s betragen kann. Hier einige Leitlinien zur Datenrate bei verschiedenen Medien:

DVD-Produktion Die maximale Datenrate für Video und Audio bei der Wiedergabe im DVD-kompatiblen MPEG-2-Format beträgt 9,8 MBit/s.

Blu-ray-Disc-Produktion Die maximale Datenrate für Video und Audio bei der Wiedergabe im Blu-ray-Disc-Format beträgt 48 MBit/s.

Wiedergabe von der Festplatte Wenn das fertige Video von Festplatte abgespielt werden soll, muss die Datenübertragungsgeschwindigkeit der Festplatte der Zielgruppe ermittelt und die Datenrate für das Video entsprechend festgelegt werden. Beim Exportieren von Videos, die in anderen Bearbeitungssystemen verwendet oder in eine Montageanwendung importiert werden sollen, empfiehlt sich die Einstellung der maximalen Qualität. Verwenden Sie einen verlustfreien Codec oder den von Ihrer Video-Capture-Karte unterstützten Codec und geben Sie die Datenrate an, die das Bearbeitungssystem für Video-Captures und -Bearbeitungen unterstützt.

CD-ROM-Wiedergabe Bei Videos, die von CD-ROM abgespielt werden sollen, richtet sich die Datenrate nach der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks. Wenn Sie eine fertige Videodatei für CD-ROM-Laufwerke mit zwanzigfacher Geschwindigkeit (24 MBit/s) vorbereiten, könnten Sie beispielsweise eine Datenrate von circa 9 MBit/s festlegen, sodass neben der Datenrate des Laufwerks auch ein Mehrbedarf für den Datenzugriff durch das System berücksichtigt ist.

Wiedergabe über das Intranet Je nach Geschwindigkeit des jeweiligen Intranets können Datenraten von 1 MBit/s und höher gewählt werden.

Streaming-Video über das Internet Die Datenrate sollte entsprechend der zu erwartenden Leistung bei der Zieldatenrate gewählt werden. So empfiehlt sich beispielsweise bei Streaming-Videos für Verbindungen mit 56 KBit/s eine Datenrate von 40 KBit/s. Bei diesem Unterschied wird berücksichtigt, dass der tatsächliche Datendurchsatz bei Internetverbindungen über Telefonleitungen aufgrund des Datenaufkommens und der Leitungsqualität meist nicht voll ausgeschöpft werden kann. Bei Breitbandverbindungen können Sie für Streaming-Video eine Datenrate von 128 KBit/s wählen.

Herunterladen von Videodateien aus dem Internet Die Datenrate ist hier weniger entscheidend als die Dateigröße des Videos, da es hier vor allem darauf ankommt, wie lange das Herunterladen dauert. Es kann sich dennoch empfehlen, die Datenrate für herunterzuladende Videos zu reduzieren, weil sich dadurch auch die Größe der Videodatei verringert und somit das Herunterladen beschleunigt wird.

In Adobe Premiere Pro können Sie mit dem Befehl „Datei“ > „Eigenschaften abrufen“ die Datenrate der exportierten Dateien analysieren.

Auswählen von Formaten für eine Verwendung in anderen Anwendungen

Adobe Premiere Pro exportiert in zahlreiche Formate, die von anderen Anwendungen gelesen werden können. Bevor Sie einen Videoeffekt in andere Videobearbeitungs- oder Spezialeffektsoftware exportieren, sollten Sie anhand der folgenden Fragen ermitteln, welche Formate Ihre Anforderungen erfüllen:

- Welche Dateiformate und Komprimierungsverfahren können in das Zielprogramm importiert werden? Exportieren Sie die Dateien in den erforderlichen Formaten und mit den erforderlichen Codecs.
- Soll die Videodatei auf eine andere Computerplattform übertragen werden? Wählen Sie Dateiformate und Komprimierungsmethoden, die von beiden Plattformen unterstützt werden. Verwenden Sie ggf. leistungsfähige, plattformübergreifende Codecs, wie QuickTime Motion JPEG A oder B oder den Animation-Codec.
- Sollen die Clips auf andere Clips überlagert werden? Behalten Sie die Transparenz des Alphakanals bei, indem Sie mit einem der folgenden Codecs exportieren: On2 VP6-Codec für FLV, Apple Animation- oder Apple None-Codec bei 32-Bit-Farbtiefe für MOV oder Codec None bei 32-Bit-Farbtiefe für AVI.
- Fügen Sie Spezialeffekte hinzu oder werden die Video- und Audiodaten auf andere Weise verarbeitet? Durch die Verarbeitung wird die Bild- und Tonqualität oft herabgesetzt, sodass Quellmaterial mit möglichst hoher Qualität verwendet werden sollte. Die Qualität ist in bestimmten Situationen wichtiger als andere Aspekte (z. B. die Begrenzung der Dateigröße und Datenrate). Wählen Sie in diesem Fall einen leistungsfähigen Codec oder einen Codec ohne Komprimierung aus.
- Möchten Sie die Frames mit Malwerkzeugen bearbeiten? Dann können Sie die Frames als nummerierte, aus einzelnen Standbilddateien bestehende Sequenz exportieren und jede Datei einzeln in Photoshop bearbeiten.
- Soll ein einzelner Frame als Standbild vorliegen? Wenn ja, siehe „Exportieren eines Standbilds“ auf Seite 503.

High-Definition-Video (HD)

High-Definition-Video (HD-Video) bezeichnet Videoformate mit Pixelabmessungen über denen von *Standard-Definition-Video (SD-Video)*. Normalerweise bezieht sich *Standard-Definition* auf digitale Formate mit Pixelabmessungen, die ungefähr den Auflösungen analoger Fernsehstandards entsprechen, z. B. NTSC und PAL (ca. 480 bzw. 576 vertikale Linien). Die gängigsten HD-Formate haben Pixelabmessungen von 1280 x 720 oder 1920 x 1080 mit einem Breitbild-Seitenverhältnis von 16:9.

HD-Videoformate beinhalten Interlaced- und Non-Interlaced-Varianten. In der Regel bestehen die Formate mit der höchsten Auflösung bei höheren Frameraten aus Zeilensprung-Halbbildern („Interlaced-Formate“), da für Non-Interlaced-Video bei diesen Pixelabmessungen eine erheblich höhere Datenrate erforderlich wäre.

Selbst wenn die Ausgabe im Standard-Definition-Format erfolgt, können Sie vom Aufnehmen und Bearbeiten des Materials in High-Definition-Formaten profitieren. So bleibt z. B. die hohe Qualität von High-Definition-Clips bei Vergrößerungen oder Schwenks im Kontext von Standard-Definition-Projekten erhalten.

HD-Videoformate werden durch ihre vertikalen Pixelabmessungen, den Scanmodus und die Framerate oder HalbFramerate (je nach Scanmodus) ausgewiesen. So bezeichnet *1080i60* beispielsweise das Interlaced-Scanning von 60 Halbbildframes mit 1920 x 1080 pro Sekunde und *720p30* das progressive Scanning von 30 Nicht-Halbbildframes mit 1280 x 720. In beiden Fällen beträgt die Framerate rund 30 Frames pro Sekunde.

Digitalvideoanwendungen von Adobe enthalten Vorgaben, die auf die Arbeit mit verschiedenen High-Definition-Formaten abgestimmt sind. Nachfolgend sind einige der am häufigsten verwendeten High-Definition-Videoformate aufgeführt:

Aufzeichnungsformate für High-Definition-Video

AVCHD (Advanced Video Codec High Definition) High-Definition-Format auf der Grundlage eines MPEG-4-AVC-Video-Codecs für dateibasierte (bandlose) Kameras. AVCHD wurde von Sony und Panasonic eingeführt. Weitere Informationen zu AVCHD finden Sie im Artikel Advanced Video Codec High Definition auf der Wikipedia-Website.

DVCPRO HD bzw. DVCPRO100 Die High-Definition-Variante des DVCPRO-Formats von Panasonic, das auch DVCPRO25 und DVCPRO50 umfasst. DVCPRO25 und DVCPRO50 unterstützen Datenraten von 25 MBit/s (Megabit pro Sekunde) bzw. 50 MBit/s, DVCPRO HD im Unterschied dazu Datenraten von 100 MBit/s, woraus sich die Bezeichnung *DVCPRO100* ableitet. DVCPRO-HD-Material kann auf Panasonic-P2-Medien aufgezeichnet werden. Weitere Informationen zu DVCPRO HD finden Sie im Abschnitt DVCPRO des Artikels DV auf der (englischsprachigen) Wikipedia-Website.

HDCAM Die High-Definition-Version des Digital Betacam-Formats von Sony. Eine Variante mit der Bezeichnung *HDCAM SR* verwendet ein Band mit einer höheren Partikeldichte, um Video mit einem höheren Farb-Sampling und höheren Bitraten aufzunehmen. HDCAM SR wird jedoch nur von Videorekordern und nicht von Camcordern unterstützt. Weitere Informationen zu HDCAM und HDCAM SR finden Sie im Artikel HDCAM auf der Wikipedia-Website.

XDCAM HD und XDCAM EX Von Sony entwickelte High-Definition-Formate für dateibasierte (filmlose) Kameras. Weitere Informationen zu XDCAM HD und XDCAM EX finden Sie im Artikel XDCAM auf der Wikipedia-Website.

HDV HDV wurde zusammen von mehreren Unternehmen entwickelt und verwendet eine Form der MPEG-2-Komprimierung, damit das High-Definition-Video-Format auf standardmäßigen miniDV-Kassetten kodiert werden kann. Weitere Informationen zu HDV finden Sie im Artikel High Definition Video auf der Wikipedia-Website.

High-Definition-Codecs

H.264 Ein MPEG-4-basierter Codec, der High-Definition-Kodierungen für Blu-ray-Disc-Medien sowie die Formate FLV | F4V unterstützt. Weitere Informationen zu H.264 finden Sie im Artikel H.264 auf der Wikipedia-Website.

V210 Ein unkomprimierter Codec, der High-Definition-Kodierungen mit 10 Bit, YCbCr 4:2:2 unterstützt. Der Codec wird vom unkomprimierten Microsoft-AVI-Format unterstützt.

UYVY Ein Codec, der High-Definition-Kodierungen mit YUV 4:2:2 unterstützt. Der Codec wird vom unkomprimierten Microsoft-AVI-Format unterstützt.

MPEG2 Ein Codec, der High-Definition-Kodierungen für Blu-ray-Disc-Medien unterstützt. Dateinamenerweiterungen: .m2v, .wav (nur Audio).

VC-1 Ein Codec, der High-Definition-Kodierungen für Windows Media Video unterstützt. Weitere Informationen zu VC-1 finden Sie im Artikel VC-1 auf der (englischsprachigen) Wikipedia-Website.

Windows Media Video 9 Ein Codec, der High-Definition-Kodierungen für Windows Media Video unterstützt. Weitere Informationen zu Windows Media 9 finden Sie im Artikel Windows Media Video auf der (englischsprachigen) Wikipedia-Website.

Verwandte Themen

HDV contra HD: Ein Primer

Unkomprimiert contra Komprimiert von Bob Turner

Video-Codec- und Pixelformatdefinitionen

Adobe Media Encoder

Bei Adobe Media Encoder handelt es sich um eine eigenständige Kodierungsanwendung, die von Programmen wie Adobe Premiere Pro, After Effects, Soundbooth und Encore genutzt wird. Wenn Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ entsprechende Exporteinstellungen festlegen und auf „OK“ klicken, wird die Exportanfrage von Adobe Premiere Pro an Adobe Media Encoder übertragen. Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Medien“, um das Dialogfeld „Exporteinstellungen“ vor der Benutzeroberfläche von Adobe Premiere Pro zu öffnen.

Sie können auch eine oder mehrere Adobe Premiere Pro-Sequenzen manuell in die eigenständige Kodierungswarteschlange von Adobe Media Encoder importieren, um sie in ein oder mehrere Formate zu kodieren oder andere Funktionen zu nutzen.

Sie können mit Adobe Premiere Pro ganz normal weiterarbeiten, während der eigenständige Adobe Media Encoder eine Komposition im Hintergrund rendert oder exportiert. Nachdem eine Sequenz zur Warteschlange von Adobe Media Encoder hinzugefügt wurde, wird die zuletzt gespeicherte Version dieser Sequenz durch Adobe Media Encoder gerendert. Weitere Informationen zur Nutzung von Adobe Media Encoder finden Sie in der Hilfe zu Adobe Media Encoder.

Wissenswertes zum Dialogfeld „Exporteinstellungen“

Im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ legen Sie die Einstellungen für das Kodieren der ausgewählten Datei bzw. des Projekts oder der Sequenz in Adobe Media Encoder fest.

Das Dialogfeld „Exporteinstellungen“ enthält für jedes Format einige Voreinstellungen, die speziell auf ein bestimmtes Verteilungsmedium zugeschnitten sind. Sie können auch benutzerspezifische Voreinstellungen speichern, damit diese von anderen genutzt oder bei Bedarf erneut geladen werden können.

Die Darstellung des Dialogfelds „Exporteinstellungen“ variiert je nach Programm; der Zugriff erfolgt in verschiedenen Softwareprogrammen auf unterschiedliche Weise. Die grundlegende Form und die grundlegenden Funktionen des Dialogfelds sind jedoch immer gleich. Das Dialogfeld „Exporteinstellungen“ enthält immer einen Bereich mit allgemeinen Exporteinstellungen (z. B. „Format“ und „Vorgabe“) sowie eine oder mehrere zusätzliche Registerkarten. Welche Registerkarten zur Verfügung stehen, hängt vom gewählten Format und der gewählten Vorgabe ab. Das Registerkartenmenü enthält spezifische Befehle für das ausgewählte Format.

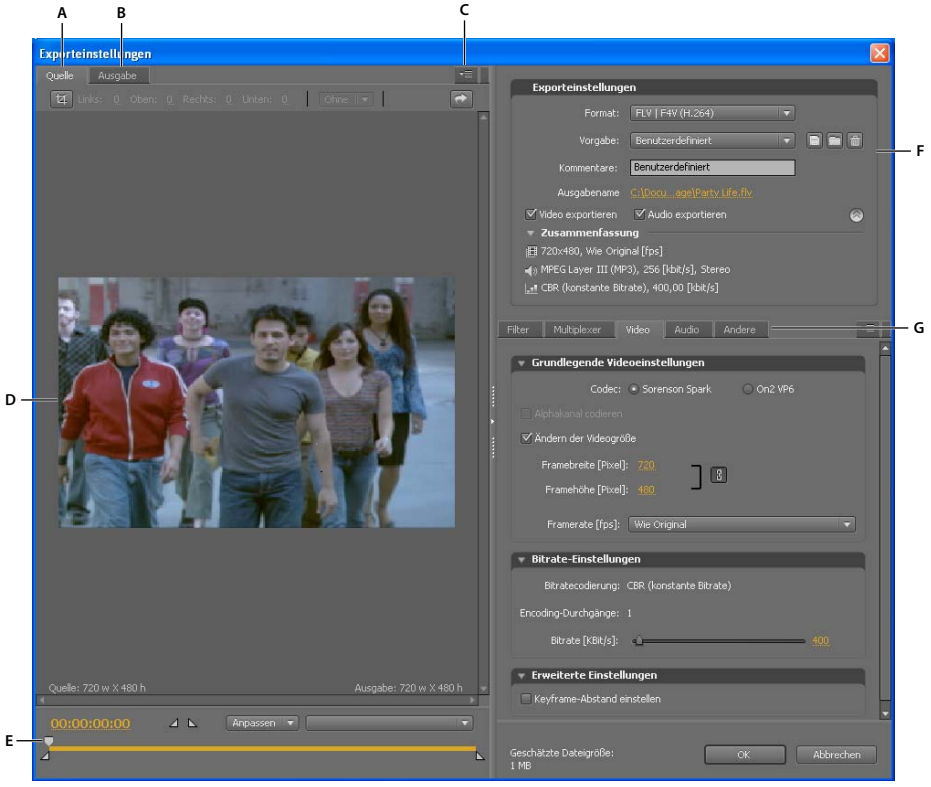
Wenn Sie eine Filmdatei in zahlreiche Formate exportieren, können Sie das Bild zuschneiden (freistellen) oder bestimmte Filter anwenden. Durch Anwenden der Filtereinstellungen vor dem Kodieren sichert Adobe Media Encoder die höchstmögliche Qualität der Ausgabe. Sie können auch Aufgaben angeben, die nach der Kodierung ausgeführt werden sollen, etwa die Erstellung einer Protokolldatei oder das automatische Hochladen der exportierten Datei auf einen bestimmten Server.

Verwandte Themen

www.adobe.com/go/lrvid4075_pr_de

Anzeigebereich in den Exporteinstellungen

Das Dialogfeld „Exporteinstellungen“ enthält einen großen Bildanzeigebereich, in dem Sie zwischen den Registerkarten „Quelle“ und „Ausgabe“ wechseln können. Auf der Registerkarte „Quelle“ stehen Ihnen ein Bildbereich und eine Funktion zum interaktiven Freistellen zur Verfügung. Die Registerkarte „Ausgabe“ bietet einen Bildbereich mit einer Vorschau der Ausgabeframegröße und des Pixel-Seitenverhältnisses. Unter dem Bildbereich befinden sich auf der Registerkarte „Quelle“ ebenso wie auf der Registerkarte „Ausgabe“ eine Zeitanzeige sowie eine Zeitleiste (das Schnittfenster). Die Zeitleiste enthält einen Abspielkopf, eine Arbeitsbereichsleiste und Schaltflächen zum Setzen von In-Points und Out-Points. Andere Registerkarten verfügen über verschiedene Kodierungseinstellungen, die vom ausgewählten Format abhängen.



Dialogfeld „Exporteinstellungen“
***A.** Registerkarte „Quelle“ **B.** Registerkarte „Ausgabe“ **C.** Menü-Schaltfläche der Registerkarte „Quelle“ **D.** Bildbereich **E.** Exporteinstellungen **F.** Registerkarten mit Optionen*

Anzeigebereichsoptionen

Im Exporteinstellungen-Anzeigebereich stehen Ihnen über das Bedienfeldmenü die folgenden Optionen zur Verfügung:

Korrigierte Seitenverhältnis-Vorschau Zeigt das Bild an und korrigiert dabei die Unterschiede zwischen dem Pixel-Seitenverhältnis der Originaldatei und der Anzeige auf dem Computerbildschirm.

1:1 Pixel-Vorschau Zeigt das Bild mit einem quadratischen Pixel-Seitenverhältnis an. Wenn das Pixel-Seitenverhältnis der Originaldatei auf nicht quadratischen Pixeln basiert, erscheint das Bild auf einem Computerbildschirm verzerrt.

Anzeigebereichsteuerung

- Wählen Sie zum Skalieren des Videobilds eine Skalierungseinstellung im Menü „Anzeige-Zoomfaktor“ aus. Mit „Anpassen“ wird das Bild so skaliert, dass es den verfügbaren Bildbereich ausfüllt. Der Zoomfaktor verändert lediglich das Bild im Dialogfeld, nicht aber die Quell- oder Exportdatei. Sie können die Anzeige verkleinern, indem Sie Strg + Bindestrich (Windows) bzw. Befehlstaste + Bindestrich (Mac OS) drücken. Sie können die Anzeige vergrößern, indem Sie Strg + ^ (Windows) bzw. Befehlstaste + ^ (Mac OS) drücken.
- Sie spulen mithilfe der Zeitcode-Angabe zu einem bestimmten Zeitpunkt im Video, indem Sie die Zeitcode-Anzeige ziehen oder darauf klicken und eine gültige Zahl angeben.
- Sie spulen mithilfe der Zeitleisten-Steuerelemente zu einem bestimmten Zeitpunkt im Video, indem Sie unter dem Bild auf die Zeitleiste klicken oder sie ziehen, um den Abspielkopf einzustellen.

Vorgaben für Exporteinstellungen

Beim Exportieren mit Adobe Media Encoder wird bei der Auswahl eines Formats automatisch eine Liste mit entsprechenden Vorgaben für bestimmte Verteilungssituationen aktiviert. Bei der Auswahl einer Vorgabe werden wiederum die entsprechenden Optionen in den verschiedenen Registerkarten mit Einstellungen („Video“, „Audio“ usw.) aktiviert. In der Regel entspricht eine der bereitgestellten Vorgaben Ihren Ausgabeanforderungen. Sie haben jedoch auch die Möglichkeit, die Parameter einer bestehenden Vorgabe anzupassen und dann eine benutzerdefinierte Vorgabe zu speichern. Sie können benutzerdefinierte Vorgaben weitergeben und bei Bedarf erneut laden.

Hinweis: *Der technische Support von Adobe ist für nur solche Adobe Media Encoder-Vorgaben zuständig, die bereits in Adobe-Anwendungen enthalten waren.*

Erstellen und Speichern benutzerdefinierter Vorgaben

Wenn Sie Optionen aus den Vorgaben ändern, können Sie die veränderte Vorgabe als benutzerdefinierte Vorgabe speichern.

1. Wählen Sie im Menü „Format“ ein Format aus.
2. Klicken Sie im Menü „Vorgabe“ auf die Vorgabe, die mit den von Ihnen gewünschten Einstellungen am besten übereinstimmt, oder wählen Sie die Option „Benutzerdefiniert“.
3. Wenn Video- oder Audiodaten nicht in die exportierte Datei einbezogen werden sollen, deaktivieren Sie die entsprechende Option im Bereich „Exporteinstellungen“.
4. Wählen Sie eine der verfügbaren Registerkarten mit Optionen aus und legen Sie die gewünschten Einstellungen fest.
5. Wenn Sie Metadaten einbeziehen möchten, klicken Sie im Registerkartenbereich auf die Schaltfläche des Bedienfeldmenüs und wählen Sie „XMP-Metadaten der Quelle einbeziehen“ (siehe „Exportieren von XMP-Metadaten“ auf Seite 527).
6. Wenn Sie Zielgruppen hinzufügen oder entfernen möchten, klicken Sie im Registerkartenbereich auf die Schaltfläche des Bedienfeldmenüs und wählen Sie „Zielgruppen hinzufügen/entfernen“.
7. Wenn Sie das Quellvideo freistellen möchten, klicken Sie auf der Registerkarte „Quelle“ auf die Schaltfläche „Beschneiden“. Stellen Sie dann das Bild frei (siehe „Aufgaben vor dem Kodieren“ auf Seite 489).

Hinweis: *Sobald Sie Einstellungen einer Vorgabe anpassen, ändert sich der Name in „Benutzerdefiniert“, bis Sie die Einstellungen als neue Vorgabe speichern.*

8. Wenn die Vorgabe Ihren Wünschen entspricht, klicken Sie auf die Schaltfläche „Vorgabe speichern“ .
9. Geben Sie einen Namen für die Vorgabe ein.

10 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch und klicken Sie anschließend auf „OK“:

- Wenn Sie Filtereinstellungen, die Sie auf der Registerkarte „Filter“ festgelegt haben, in die Vorgabe einbeziehen möchten, aktivieren Sie die Option „Filtereinstellungen speichern“.
- Wenn Sie die Optionen einbeziehen möchten, die Sie auf der Registerkarte „Andere“ festgelegt haben (z. B. FTP-Einstellungen), aktivieren Sie die Option „Andere Aufgaben speichern“.

Vorgaben werden in den folgenden Verzeichnissen gespeichert:

- Windows XP: C:\Dokumente und Einstellungen*Benutzername*\Anwendungsdaten\Adobe\Adobe Media Encoder\4.0\Presets
- Windows Vista: C:\Benutzer*Benutzername*\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Media Encoder\4.0\Presets
- Macintosh: Macintosh-Festplatte/Benutzer/*Benutzername*/Library/Application Support/Adobe/Adobe Media Encoder/4.0/Presets

Importieren von Vorgaben

Im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ können Sie durch Importieren von Vorgabedateien Vorgaben hinzufügen.

1 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Vorgabe importieren“ .

2 Wechseln Sie in den Ordner der Vorgabe, markieren Sie die Vorgabe und klicken Sie auf „Öffnen“.

3 Geben Sie einen Namen für die importierte Vorgabe an, legen Sie weitere Optionen fest und klicken Sie auf „OK“.

Exportieren einer Voreinstellung

1 Wählen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ die zu exportierende Vorgabe aus.

2 Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS) auf die Schaltfläche zum Speichern von Voreinstellungen .

3 Wählen Sie den Speicherort und einen Namen aus und klicken Sie auf „Speichern“.

Die Vorgabe wird als EPR-Datei gespeichert.

Löschen benutzerdefinierter Vorgaben

1 Wählen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ die zu löschende benutzerdefinierte Vorgabe aus.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie zum Löschen einer einzelnen Vorgabe auf die Schaltfläche „Vorgabe löschen“ .
- Wenn Sie alle individuellen Voreinstellungen löschen möchten, drücken Sie die Tastenkombination Strg+Alt (Windows) oder Befehlstaste+Optionstaste (Mac OS) und klicken Sie auf die Schaltfläche zum Löschen von Voreinstellungen.

3 Klicken Sie auf „Ja“, um den Löschvorgang zu bestätigen.

Kommentare und Ausgabe für Exporteinstellungen

Kommentare Geben Sie kurze Anmerkungen zu dem Element ein, das Sie kodieren.

Ausgabename Geben Sie den Pfad und den Dateinamen an oder klicken Sie auf Pfad und Dateiname, um zum neuen Verzeichnis zu wechseln.

Video exportieren Wählen Sie diese Option, um die Videospuren zu exportieren oder deaktivieren Sie diese Option, um den Export der Videospuren zu unterdrücken.

Audio exportieren Wählen Sie diese Option, um die Audiospuren zu exportieren oder deaktivieren Sie diese Option, um den Export der Audiospuren zu unterdrücken.

Formatoptionen in den Exporteinstellungen

Beim Exportieren mit Adobe Media Encoder wählen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen" ein Ausgabeformat. Das von Ihnen ausgewählte Format legt die verfügbaren Vorgabenoptionen fest. Wählen Sie das Format aus, das für das angestrebte Ausgabeziel am besten geeignet ist. Je nach Produkt stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

Microsoft AVI (nur Windows) Ein für Windows entwickeltes Videodateiformat. Dateinamenerweiterung: .avi.

Windows Bitmap (nur Windows) Ein für Windows entwickeltes Standbildformat. Dateinamenerweiterung: .bmp.

Hinweis: *Sie können einen Clip, ein Projekt oder eine Sequenz als Serie von Frames im Format Windows Bitmap exportieren. Aktivieren Sie dazu bei ausgewähltem Format „Windows Bitmap" auf der Registerkarte „Video" die Option „Als Sequenz exportieren".*

Animiertes GIF (nur Windows) Ein für die Bereitstellung per Web entwickeltes Animationsformat. Dateinamenerweiterung: .gif.

GIF (nur Windows) Ein für die Bereitstellung per Web entwickeltes Standbildformat. Dateinamenerweiterung: .gif.

Audio Interchange (nur Mac OS) AIFF-C, entwickelt für 5.1-Audiokanalzuordnung. Dateinamenerweiterung: .aif.

Waveform Audio (Mac OS) bzw. Windows Waveform (Windows) Ein für Windows entwickeltes Audiodateiformat, das von Mac OS unterstützt wird. Dateinamenerweiterung: .wav.

P2-Film Media eXchange Format, von den Panasonic-Videokameras DVCPRO50 und DVCPRO HD verwendete Op-Atom-Variante. Dateinamenerweiterung: .mxf.

QuickTime (verfügbar unter Windows, sofern QuickTime installiert ist) Multimediaarchitektur von Apple Computer mit einigen integrierten Codecs. Das Dialogfeld „Exporteinstellungen" von Adobe Media Encoder ist geeignet für die Einstellung der QuickTime-Codecs. Dateinamenerweiterung: .mov.

Targa Dateinamenerweiterung: .tga.

Hinweis: *Sie können einen Clip, ein Projekt oder eine Sequenz als Serie von Frames im Targa-Format exportieren. Aktivieren Sie dazu bei ausgewähltem Format „Targa" auf der Registerkarte „Video" die Option „Als Sequenz exportieren".*

TIFF Dateinamenerweiterung: .tif.

Hinweis: *Sie können einen Clip, ein Projekt oder eine Sequenz als Serie von Frames im TIFF-Format exportieren. Aktivieren Sie dazu bei ausgewähltem Format „TIFF" auf der Registerkarte „Video" die Option „Als Sequenz exportieren".*

Unkomprimiert Microsoft AVI (nur Windows) Ein für Windows entwickeltes Videodateiformat, das für die High-Definition-Ausgabe nützlich ist. Dateinamenerweiterung: .avi.

MP3 Ein für die Bereitstellung per Web entwickeltes Audiodateiformat ohne Funktionen für die digitale Rechteverwaltung. Dateinamenerweiterung: .mp3.

Nur Audio Dateinamenerweiterung: .aac.

FLV | F4V Das Adobe-Format für die Bereitstellung von Video- und Audiodaten im Web und in anderen Netzwerken. Dateinamenerweiterungen: .flv, .f4v.

H.264 Eine auf MPEG-4 basierende Kodierungsnorm für verschiedene Geräte, z. B. HD-Geräte, 3GPP-Mobiltelefone (nur Windows), Video-iPods und PSP-Geräte (PlayStation Portable). Dateinamenerweiterungen: .aac (nur Audio), .3gp (nur Windows), .mp4, .m4v.

H.264 Blu-Ray Eine untergeordnete MPEG-4-Norm, die High-Definition-Kodierung für Blu-ray-Disc-Medien unterstützt. Dateinamenerweiterung: .m4v.

MPEG4 Dateinamenerweiterung: .3gp.

MPEG-1 (nur Windows) Ein Normensatz, der von der Moving Picture Experts Group (MPEG) definiert wurde und darauf ausgelegt ist, Video- und damit verknüpfte Audiodaten mit Bitraten um 1,5 MBit/s bereitzustellen. MPEG-1-Filme eignen sich vor allem für Formate wie CD-ROM oder für im Internet herunterladbare Dateien. Dateinamenerweiterung: .mpa (nur Audio), .mpg.

MPEG-2 Norm aus einem Normensatz, der von der Moving Picture Experts Group (MPEG) definiert wurde. MPEG-2 unterstützt die Kodierung von Video- und verknüpften Audiodaten mit Bitraten um 10,08 MBit/s. MPEG-2 eignet sich für Vollbildfilme mit hoher Qualität. Dateinamenerweiterungen: .mpa (nur Audio), .mpg.

MPEG2-DVD Eine untergeordnete MPEG-2-Norm für das Kodieren von SD-Video für DVD-Medien. DVDs sind weit verbreitete Medien, die über DVD-Laufwerke in Computern sowie mit DVD-Playern wiedergegeben werden können. Dateinamenerweiterung: .m2v.

Zum Erstellen einer AutoPlay-DVD (für die automatische Wiedergabe) können Sie eine MPEG2-DVD-Datei direkt auf eine leere DVD brennen. Alternativ können Sie aus einer MPEG2-DVD-Datei in einem Authoring-Programm (wie Encore) eine DVD mit Navigationsmenüs und anderen Funktionen erstellen.

MPEG-2 Blu-ray Eine untergeordnete MPEG-2-Norm für das Kodieren von HD-Blu-Ray Disc-Medien. Dateinamenerweiterungen: .m2v, .wav (nur Audio).

Windows Media (nur Windows) Eine Multimedia-Architektur von Microsoft, die verschiedene Codecs enthält, darunter einige für die Bereitstellung per Web. Dateinamenerweiterungen: .wma (nur Audio), .wmv.

Aufgaben vor dem Kodieren

In der Regel empfiehlt es sich, bestimmte Verarbeitungsoptionen (z. B. das Zusammenfügen von Halbbildern oder das Beschneiden) auf eine exportierte Datei anzuwenden, bevor diese in einem bestimmten Format kodiert wird. Dadurch lässt sich die Entstehung visueller Artefakte vermeiden, die häufig beim Durchführen der gleichen Aufgaben nach dem Kodieren entstehen. Bei diesen Arbeitsschritten handelt es sich um *Aufgaben vor dem Kodieren.* Die Optionen zum Freistellen, zum Zusammenfügen von Halbbildern sowie zum Filtern, die Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ festlegen, werden vor dem Kodieren angewendet.

Hinweis: *Die Option „Gaußscher Weichzeichner“ (für eine Aufgabe vor dem Kodieren) steht zur Verfügung, nachdem Sie die Registerkarte „Filter“ ausgewählt haben.*

Automatisches Deinterlacing

Adobe Media Encoder führt vor dem Kodieren ein Deinterlacing (Zusammenfügen von Halbbildern) für Video durch, wenn Sie eine Quelle mit Interlaced-Material in eine Ausgabe mit Non-Interlaced-Material kodieren.

Zuschneiden der Quelle vor der Kodierung

1 Wählen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ die Registerkarte „Quelle“ aus.

2 Wählen Sie „Beschneiden“ und wählen Sie eine der folgenden Methoden aus:

- Um das Bild interaktiv zu beschneiden, ziehen Sie die Seiten- oder Eckgriffe des Bildrahmens.
- Um das Bild durch Angabe von Werten zu beschneiden, geben Sie unter „Links“, „Oben“, „Rechts“ und „Unten“ Werte in Pixeln ein.
- Um die Proportionen des beschnittenen Bildes zu beschränken, wählen Sie eine Option aus dem Menü „Zuschneideproportionen“.

3 Klicken Sie auf die Registerkarte „Ausgabe“, um eine Vorschau des zugeschnittenen Bildes zu sehen.

4 Wählen Sie im Menü „Einstellung für Beschneiden“ eine der folgenden Optionen aus:

Größe durch Skalieren anpassen Hiermit verhindern Sie Letterboxing (schwarze Balken am oberen und unteren Bildrand) und Pillarboxing (schwarze Balken am linken und rechten Bildrand), das durch Beschneiden oder den Einsatz von Video mit unterschiedlicher Pixelgröße entstanden ist.

Schwarze Ränder Hiermit wird Letterboxing bzw. Pillarboxing zugelassen, wenn die Zielabmessungen bei einer Skalierung größer sind als das Quellvideo.

Ausgabegröße ändern Hiermit werden die Framehöhe und -breite der Ausgabe automatisch auf die Höhe und Breite des zugeschnittenen Frames eingestellt. Diese Option sollten Sie wählen, wenn Sie Inhalt für die Verwendung mit Flash Player oder anderen Webanwendungen exportieren möchten, ohne dass dabei schwarze Balken (Letterboxing bzw. Pillarboxing) entstehen.

Hinweis: *Die kleinste Größe, auf die Sie ein Bild zuschneiden können, ist 40 x 40 Pixel.*

Zielgruppen-Exporteinstellungen

Wenn Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ das Format „Windows Media“ (nur unter Windows verfügbar) auswählen, wird die Registerkarte „Zielgruppen“ eingeblendet. Die Optionen auf der Registerkarte „Zielgruppen“ ermöglichen Ihnen, Variationen eines Kinofilms für unterschiedliche Netzwerkgeschwindigkeiten auszugeben. Die mit dem Format verknüpfte Player-Software erkennt die am besten geeignete Version und wählt diese aus, um eine problemlose Wiedergabe zu gewährleisten. Mit der Option „Windows Media“ wird ein einzelner Film generiert, der Variationen für unterschiedliche Verbindungsgeschwindigkeiten enthält.

Hinweis: *Auf einige Codec-spezifische Einstellungen wird hier nicht eingegangen. Ausführlichere Informationen über einen bestimmten Codec erhalten Sie in der Dokumentation zu dem jeweiligen Codec.*

Komprimiert Diese Option gibt an, dass der auf der Registerkarte „Video“ ausgewählte Codec angewendet wird. Die Standardeinstellung „Komprimiert“ ist für die meisten Benutzer geeignet.

Unkomprimiert Diese Option gibt an, dass keine Komprimierung angewendet wird. Da bei Auswahl dieser Option große Dateien erstellt werden, ist sie für die meisten Benutzer nicht geeignet.

Einstellungen des Registerkartenmenüs

Das Registerkartenmenü des Dialogfelds „Exporteinstellungen“ umfasst Optionen für Dateien, die vom Adobe Media Encoder exportiert wurden. Klicken Sie rechts neben den Registerkarten auf das Menüsymbol des Bedienfelds, um das Registerkartenmenü zu öffnen.

Das Registerkartenmenü

Vorschaudateien verwenden Nur zur Verwendung mit Premiere Pro-Sequenzen. Wenn diese Option ausgewählt ist, verwendet Adobe Media Encoder bestehende Vorschaudateien für die Sequenzteile, für die diese verfügbar sind.

Durch die Verwendung von bestehenden Vorschaudateien wird die Kodierung viel schneller durchgeführt, da Premiere Pro die Auswirkungen der Übergänge nicht erneut berechnen muss. Ein Nachteil dabei ist jedoch, dass es nur einen Komprimierungszyklus bei der Erstellung der Vorschaudatei gibt und dies zu einem geringen Qualitätsverlust der Videodatei führen kann.

Maximale Render-Qualität verwenden Wenn diese Option ausgewählt ist, rendert Adobe Media Encoder die Sequenz mit höchster Bewegungsqualität. Diese Option führt jedoch zu einem deutlich langsameren Rendervorgang und erfordert viel freien Arbeitsspeicher. Diese Option wird bei Systemen, die nur über den Mindestarbeitsspeicher verfügen, nicht empfohlen.

Quell-XMP-Metadaten hinzufügen Wenn diese Option ausgewählt ist, bettet Adobe Media Encoder alle in der Quellsequenz gefundenen XMP-Metadaten in die gerenderte Datei ein.

Hohe Bandbreite Bei Verwendung des Windows Media-Formats (.WMV) kann durch diese Option die unter den Exporteinstellungen der Zielgruppe definierte Zielgruppe festgelegt werden.

Zielgruppen hinzufügen/entfernen Mit dieser Option können Zielgruppen hinzugefügt oder entfernt werden, um eine Windows Media-Videodatei (.WMA) für mehrere Zielgruppen zu erstellen.

Dateiinfo Diese Option listet Informationen zu den Einstellungen, die zur Kodierung einer exportierten Datei verwendet werden, auf.

Audio-Exporteinstellungen

Die auf der Registerkarte „Audio“ des Dialogfelds „Exporteinstellungen“ verfügbaren Optionen hängen vom ausgewählten Format ab. Die Registerkarte „Audio“ enthält eine oder mehrere der folgenden Optionen:

Audio-Codec bzw. Codec Gibt das Codecverfahren für das Kodieren der Audiodaten an. Die folgenden Optionen gehören zu den am häufigsten verwendeten Codecs, die über Adobe Media Encoder zur Verfügung stehen:

- **AAC (Advanced Audio Coding)** Kodierungsformat mit hoher Qualität, das von vielen mobilen Geräten unterstützt wird. Dieser Codec ist der Standardwert für das Format H.264.

- **AAC+ Version 1** Mit Spektralband-Replikation (SBR) wird hier die Komprimierungseffizienz im Frequenzbereich verbessert.

Mit SBR lassen sich Audiocodecs insbesondere bei niedrigen Bitraten optimieren. Die Technologie basiert auf harmonischer Redundanz der Frequenzen. Der Audiocodec überträgt die unteren und mittleren Frequenzen des Spektrums. Inhalte mit höheren Frequenzen werden per SBR durch Transponieren von unteren und mittleren Frequenzen in Obertöne repliziert.

- **AAC+ Version 2** Bei dieser Version des AAC-Codecs werden Stereosignale durch Kombination von SBR mit parametrischem Stereo (PS) effizienter komprimiert.

Der Bitstrom entsteht bei AAC+ Version 2 durch Heruntermischen des Stereotonsignals in ein Monosignal mit Stereo-Parametern zur Beschreibung von Raumklang und Umgebung für die Wiederherstellung des Stereotons durch den Decoder. Aus den Stereo-Parametern in Kombination mit dem Monosignal erzeugt der Decoder mit sehr niedrigen Bitraten eine genaue räumliche Annäherung an das ursprüngliche Stereopanorama.

- **MainConcept MPEG Audio** Ein Format zum Kodieren mit hoher Qualität, das von MainConcept entwickelt wurde und in Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects und Soundbooth enthalten ist.

- **PCM-Audio (Pulse-Code-Modulation)** Ein Format zum Kodieren ohne Komprimierung. Dateien dieses Formats sind generell größer als Dateien der anderen Formate.

Audioformat Dieses Dateiformat dient zum Speichern von kodierten Audiodaten. Einige Audioformate unterstützen nur unkomprimierte Audiodaten, die zwar die höchste Qualität aufweisen, jedoch mehr Speicherplatz belegen. Bei einigen Formaten ist nur ein Codec zulässig, bei anderen Formaten können Sie aus einer Liste verfügbarer Codecs auswählen.

Samplerate bzw. Frequenz Wählen Sie eine höhere Rate, um die Frequenz zu erhöhen, mit der Audio in diskrete digitale Werte konvertiert (*gesamplet*) wird. Höhere Sampleraten erhöhen die Audioqualität und Dateigröße, niedrigere Sampleraten dagegen verringern die Qualität und Dateigröße. Wird die Samplerate im Dialogfeld

„Exporteinstellungen“ auf einen Wert eingestellt, der über der Samplerate der Audioquelle liegt, steigt die Qualität allerdings nicht. Wenn die festgelegte Samplerate sich von der Samplerate der Quelldatei unterscheidet, ist ein *Resampling* erforderlich – dies ist verbunden mit zusätzlicher Verarbeitungszeit. Sie können ein Resampling vermeiden, indem Sie Audiodaten mit der gleichen Rate aufnehmen, mit der Sie sie exportieren möchten.

Kanäle bzw. Ausgabekanäle Legen Sie die Zahl der Ausgabekanäle in der exportierten Datei fest. Wenn Sie weniger Kanäle einstellen als in der Masterspur einer Sequenz bzw. eines Projekts enthalten sind, wird das Audiomaterial von Adobe Media Encoder heruntergemischt.

Sampletyp Wenn Sie die Präzision von Audio-Samples erhöhen möchten, wählen Sie eine höhere Bittiefe. Mit einer höheren Bittiefe können Sie den Dynamikbereich verbessern und die Verzerrung verringern, insbesondere dann, wenn Sie eine zusätzliche Verarbeitung durchführen, beispielsweise eine Filterung oder ein Resampling. Höhere Bittiefen erhöhen ebenfalls die Verarbeitungszeit und Dateigröße, wohingegen niedrigere Bitraten die Verarbeitungszeit verkürzen und die Dateigröße verringern. Wird die Bittiefe im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ auf einen Wert eingestellt, der über der Bittiefe des Audio-Quellmaterials liegt, steigt die Qualität allerdings nicht.

Audio-Interleave Geben Sie an, in welchen Abständen die Audiodaten zwischen die Videoframes der zu exportierenden Datei eingefügt werden sollen. Die empfohlene Einstellung finden Sie in der Dokumentation Ihrer Aufnahmekarte. Ein Wert von einem Frame bedeutet, dass beim Abspielen eines Frames die entsprechenden Audiodaten für die Dauer des Frames in den Arbeitsspeicher geladen werden, sodass sie bis zur Anzeige des nächsten Frames wiedergegeben werden können. Wenn es beim Abspielen zu Unterbrechungen des Tons kommt, sollten Sie den Interleave-Wert anpassen. Bei einem höheren Wert speichert der Computer längere Audiosegmente und führt seltener eine Verarbeitung dafür durch. Für höhere Interleave-Werte ist jedoch auch mehr Arbeitsspeicher erforderlich. Durch Herabsetzen des Wertes kann die Wiedergabe flüssiger werden. Die meisten Festplatten können Blöcke (Interleaves) von 1/2 bis 1 Sekunde am besten verarbeiten.

Mit einem Wert von 0 wird Audio-Interleave deaktiviert. Das Rendering läuft dann schneller ab. Bei Projekten, die Material mit großen Pixelabmessungen enthalten, sollten Sie die Option „Audio-Interleave“ evtl. deaktivieren.

Bitrate (KBit/s) Die Ausgabe-Bitrate der Audio-Daten. Im Allgemeinen führen höhere Bitraten zu höherer Qualität und Dateigröße. Diese Option steht für AAC, MP3 und FLV zur Verfügung.

Hinweis: *Die hier nicht erläuterten Optionen sind spezifisch für das jeweils gewählte Format. Detaillierte Informationen finden Sie in den Spezifikationen für das betreffende Format.*

Clip Notes-Exporteinstellungen

PDF-Einstellungen

Videooptionen Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

- **Video einbetten** Bettet die gerenderte Sequenz in die PDF-Datei ein, in der Regel zur E-Mail-Weiterleitung an Überprüfer.

- **Video streamen** Sendet die gerenderte Sequenz an einen FTP-Server (File Transfer Protocol) und fügt eine Verknüpfung zum Film in die PDF-Datei ein. Die Größe der PDF-Datei ist kleiner als bei der Einbettung des Films. Jedoch müssen Sie und die Überprüfer über Zugriff auf einen FTP-Server verfügen, der auch als Webserver dient. Wenn Sie diese Option wählen, wird die Option „Streaming-Einstellungen“ aktiviert.

Hinweis: *Die PDF-Datei ist beim Einbetten der Videodaten größer als beim Streaming. Durch das Einbetten können Überprüfer die Datei jedoch unabhängig vom Serverzugriff anzeigen. Durch Streaming erhalten Sie zwar eine kleinere PDF-Datei, jedoch muss der Überprüfer auf den Server mit dem Video zugreifen können.*

Kennwort und Kennwort bestätigen Verhindern Sie, dass Personen die Clip Notes-PDF-Datei ohne ein Kennwort öffnen können, indem Sie in beide Felder dasselbe Kennwort eingeben.

Anweisungen Fügen Sie spezifische Anweisungen an den Überprüfer zusätzlich zu den allgemeinen Anweisungen in diesem Feld hinzu. Diese Anweisungen werden in einem Dialogfeld angezeigt, wenn ein Überprüfer die Clip Notes-PDF-Datei öffnet. Wird dieses Feld leer gelassen, werden keine Anweisungen angezeigt.

Kommentare zurücksenden an Die E-Mail-Adresse, an die Kommentare von Überprüfern nach dem Export aus dem PDF-Format gesendet werden. (Siehe „Hinzufügen von Clip Notes-Kommentaren“ auf Seite 506.)

Streaming-Einstellungen

URL Gibt die URL an, unter der die Videodatei (QuickTime oder Windows Media) gespeichert ist. Diese Option ist nur verfügbar, wenn die Option „Video streamen“ ausgewählt ist.

Filter-Exporteinstellungen

Gaußscher Weichzeichner

Mit dem Effekt „Gaußscher Weichzeichner“ werden Bilder weichgezeichnet und Störungen entfernt. Der Adobe Media Encoder wendet den Effekt „Gaußscher Weichzeichner“ als Aufgabe vor dem Kodieren an. Dieser Schritt minimiert die Störungen, die sonst auch vom Encoder kodiert werden müssten. So kommt es zu einer schnelleren Kodierung, kleineren Ausgabedateigrößen, einer besseren Bildqualität und häufig zu einer Verbesserung der Bewegungsanzeige. Sie können die Richtung der Weichzeichnung festlegen. Klicken Sie auf die Registerkarte „Ausgabe“, um eine Vorschau der Ergebnisse dieses Effekts zu sehen.

Stärke des Weichzeichners Hiermit steuern Sie das Ausmaß der Weichzeichnung. Bei höheren Werten wird stärker weichgezeichnet. Ziehen Sie den aktiven Text oder geben Sie eine Zahl ein, um die Stärke der Weichzeichnung festzulegen.

Richtung des Weichzeichners Hiermit legen Sie die Richtung der Weichzeichnung fest. Wählen Sie im Menü eine der folgenden Optionen: „Horizontal und vertikal“, „Horizontal“ oder „Vertikal“.

Hinweis: *Sie können Störungen und Körnung auch dann aus einem Projekt entfernen, wenn es nicht darum geht, die Kodierung zu verbessern und die Größe der komprimierten Datei zu verringern. Denken Sie etwa an die Effekte der Kategorie „Störung und Körnung“ (Weichzeichnen-Effekte) in Adobe Premiere Pro und After Effects.*

Video-Exporteinstellungen

Die auf der Registerkarte „Video“ des Dialogfelds „Exporteinstellungen“ verfügbaren Optionen hängen vom ausgewählten Format ab. Die Video-Einstellungen umfassen eine oder mehrere der unten aufgeführten Optionen. Video-Einstellungen werden unter Überschriften wie „Video-Codec“, „Grundlegende Video-Einstellungen“, „Erweiterte Einstellungen“, „Bitrate-Einstellungen“, „Videospur-Einstellungen“ und „GOP-Einstellungen“ aufgelistet.

Hinweis: *In der Software einiger Aufnahmekarten und Zusatzmodule sind eigene Dialogfelder mit spezifischen Optionen enthalten. Wenn auf Ihrem System andere als die hier beschriebenen Optionen angezeigt werden, lesen Sie bitte die Dokumentation zu Ihrer Aufnahmekarte bzw. zu Ihrem Zusatzmodul.*

So können Sie das abschließende Rendering verkürzen:

- Verwenden Sie zum Erfassen und Exportieren denselben Codec.
- Rendern Sie Vorschauen Ihrer Sequenzen, wenn Sie Änderungen daran vornehmen.
- Stellen Sie die Exportqualität entsprechend der Erfassungsqualität ein.

Video-Codec bzw. Codec Gibt das Codecverfahren für das Kodieren von Videodaten an. Je nach gewähltem Format stehen unterschiedliche Codecs zur Verfügung.

Hinweis: *Wenn bestimmte Optionen für Ihren Hardware-basierten Codec nicht angezeigt werden, sehen Sie in der Dokumentation zu der von Ihnen verwendeten Hardware nach. Bei einigen Codecs, die mit Hardware zur Videoerfassung verbunden sind, müssen Komprimierungsoptionen in eigenen Dialogfeldern eingestellt werden.*

Qualität Legt die Videoqualität fest. In der Regel führen höhere Werte zu einer höheren Rendering-Dauer und Dateigröße. Ziehen Sie den Regler (sofern verfügbar) oder geben Sie einen Wert ein, um die Qualität der exportierten Bilder festzulegen. Wenn Sie einen höheren Wert für die Qualität als die ursprüngliche Qualität bei der Aufnahme wählen, kommt es zu keiner Qualitätssteigerung, aber die Rendering-Zeit wird u. U. erhöht.

Breite bzw. Framebreite Gibt die Breite des Frames der Ausgabedatei in Pixel an.

Höhe bzw. Framehöhe Gibt die Höhe des Frames der Ausgabedatei in Pixel an.

Framerate Gibt die Framerate der Ausgabedatei in Frames pro Sekunde an. Die Framerate kann nicht bei allen Codecs frei gewählt werden. Je höher die gewählte Framerate ist, desto gleichmäßiger können die Bewegungsabläufe dargestellt werden (sofern der Quellclip, das Projekt bzw. die Sequenz eine entsprechend hohe Framerate hat). Allerdings erhöht sich auch der Speicherbedarf auf der Festplatte.

Tiefe Gibt die Farb*tiefe* in Bit pro Kanal (Bits per Channel, bpc) an; dies ist die Anzahl der Bits, die einem Farbkanal zugewiesen sind. Zur Auswahl stehen die Optionen „8 Bit“, „16 Bit“, „24 Bit“ und „32 Bit“.

Alphakanal kodieren Ermöglicht bei Formaten, die Alphakanäle unterstützen, wie z. B. FLV, die Kodierung eines Alphakanals in die exportierte Datei.

Fernsehnorm Passt die Ausgabe an den NTSC- oder PAL-Standard an.

Halbbildreihenfolge oder Halbbildtyp Legt fest, ob die Ausgabedatei progressive Frames (Vollbilder) oder Interlaced-Frames (Halbbilder) enthält; bei Halbbildern wird zudem angegeben, welches Halbbild zuerst geschrieben wird. „Progressiv“ ist die richtige Einstellung für die Anzeige auf Computern sowie für Filme. Beim Export von Videodaten für Medien mit Zeilensprung-Halbbildern, beispielsweise für NTSC oder PAL, wählen Sie die Option „Obere zuerst“ oder „Untere zuerst“.

Seitenverhältnis bzw. Pixel-Seitenverhältnis Gibt das Pixel-Seitenverhältnis an. Wählen Sie einen geeigneten Wert für den Ausgabetyp. Bei einem Pixel-Seitenverhältnis von 1,0 (angezeigt in Klammern) enthält das Ausgabematerial quadratische Pixel. Bei allen anderen Werten werden rechteckige Pixel erzeugt. Da Pixel vom Computer in der Regel als Quadrate angezeigt werden, wird Inhalt mit einem nichtquadratischen Pixel-Seitenverhältnis auf einem Computermonitor verzerrt angezeigt, bei Anzeige auf einem Videomonitor stimmen die Proportionen jedoch.

Bei maximaler Tiefe rendern Legt fest, ob Adobe Media Encoder Sequenzen mit Material hoher Bittiefe bei voller Bittiefe rendert.

Bitratenmodus bzw. Bitratecodierung Gibt an, ob der Codec eine konstante (CBR) oder variable Bitrate (VBR) in der exportierten Datei erzielt:

- **Konstante** Komprimiert jeden Frame im Quellvideo bis zum angegebenen Limit und erstellt so eine Datei mit einer festen Datenrate. Frames mit komplexeren Daten werden daher stärker komprimiert als weniger komplexe Frames.
- **Mit Einschränkungen durch Variablen** Ermöglicht das Variieren der Datenrate der exportierten Datei innerhalb des angegebenen Bereichs. Da ein angegebener Kompressionsumfang eher die Qualität eines komplexen Bildes als die eines einfachen Bildes verschlechtert, komprimiert die VBR-Komprimierung komplexe Frames weniger und einfache Frames stärker.
- **Ohne Einschränkungen durch Variablen** Ermöglicht unbegrenzte Schwankungen für die Datenrate der exportierten Datei.
- **CBR** Konstante Bitrate.

• **VBR, 1-Pass** Variable Bitrate mit nur einem Encoder-Durchgang für die Datei (vom Anfang bis zum Ende). Die Kodierung mit einem Durchgang ist schneller als die Kodierung mit zwei Durchgängen, erreicht jedoch nicht dieselbe Ausgabequalität.

• **VBR, 2-Pass** Variable Bitrate mit zwei Encoder-Durchgängen für die Datei (vom Anfang bis zum Ende und vom Ende bis zum Anfang). Der zweite Durchgang verlängert das Verfahren, sorgt jedoch für höhere Kodierungseffizienz und häufig auch für eine höhere Qualität der Ausgabe.

Hinweis: *Beim Vergleich von CBR- und VBR-Dateien mit gleichem Inhalt und gleicher Dateigröße kann man wie folgt verallgemeinern: Die Wiedergabe einer CBR-Datei ist über einen größeren Bereich an Systemen möglicherweise zuverlässiger, da eine feste Datenrate weniger Leistungsanforderungen an Media Player und den Computer-Prozessor stellt. Eine VBR-Datei weist dagegen jedoch eine höhere Bildqualität auf, da bei VBR die Komprimierungsstärke auf den Bildinhalt zugeschnitten wird.*

Bitrate Mit dieser Option wird die Anzahl der Megabits pro Sekunde der Wiedergabe für die kodierte Datei festgelegt. (Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn Sie CBR als Option für die Bitratenkodierung verwenden.)

Die folgenden Optionen stehen nur bei Auswahl von „VBR“ zur Verfügung:

Encoding-Durchgänge Die Anzahl der Analyse-Durchgänge vor der Kodierung des Clips. Mehrere Durchgänge erhöhen die Kodierungsdauer der Datei, führen jedoch im Allgemeinen zu einer effizienteren Komprimierung und besseren Bildqualität. (Adobe After Effects unterstützt nicht mehrere Kodierungsdurchgänge.)

Bitrate festlegen Diese Option ist nur für das QuickTime-Format verfügbar. Sie können damit die Bitrate der Ausgabedatei konstant halten.

Bitrate [KBit/s] Diese Option ist nur für das QuickTime-Format verfügbar. Wählen Sie die Option aus, wenn Sie die Bitrate bestimmen möchten. Ziehen Sie dann den Regler, bis der aktive Text den gewünschten Wert anzeigt.

Maximale Bitrate [KBit/s] Gibt die höchste Bitrate an, die bei der Kodierung zulässig sein soll.

Durchschnittliche Video-Bitrate [KBit/s] Legt die durchschnittliche Bitrate für die Kodierung fest.

Ziel-Bitrate [MBit/s] Legt die durchschnittliche Bitrate für die Kodierung von Video mit dem Codec H.264 fest.

Spitzenwert der Video-Bitrate [KBit/s] Legt die Spitzen-Bitrate für die Kodierung fest.

Minimale Bitrate Gibt die minimale Anzahl von Megabit pro Sekunde der Wiedergabe an, die der Encoder zulassen soll. Die minimale Bitrate unterscheidet sich je nach Format. Für MPEG-2-DVD muss die minimale Bitrate mindestens 1,5 Mbit/s betragen.

Interlaced-Verarbeitung zulassen Wählen Sie diese Option, wenn der Videoinhalt der Sequenz aus Zeilensprung-Halbbildern besteht und Sie das Video in ein Medium exportieren, das diese nicht verwendet, zum Beispiel ein Kinofilm oder ein Vollbildvideo. Durch Zusammenfügen der Halbbilder (Deinterlacing) wird möglicherweise auch die Anwendung von hochwertigen Effekten in anderen Programmen wie After Effects vereinfacht. Wenn die Sequenz keine Halbbilder enthält, aktivieren Sie diese Option nicht, sondern wählen Sie stattdessen die Option „Keine Halbbilder“ für die Einstellung „Halbbilder“.

M-Frames Gibt die Anzahl der B-Frames (bidirektionalen Frames) zwischen aufeinander folgenden I-Frames (Intra-Frames) und P-Frames (Predicted-Frames) an.

N-Frames Die Anzahl der Frames zwischen I-Frames (Intra-Frames). Dieser Wert muss ein Vielfaches des Wertes für M-Frames sein.

Standbilder optimieren bzw. Standbilder erweitern Wählen Sie diese Option, um Standbilder effizient in exportierten Videodateien verwenden zu können. Wenn zum Beispiel ein Standbild in einem Projekt mit 30 fps eine Dauer von 2 Sekunden hat, wird in Adobe Premiere Pro anstelle von 60 Frames mit jeweils 1/30 Sekunde ein Frame von 2 Sekunden Länge erstellt. Durch Auswählen dieser Option können Sie bei Sequenzen und Clips, die Standbilder

enthalten, Festplattenspeicherplatz sparen. Deaktivieren Sie diese Option nur, wenn bei der exportierten Videodatei Probleme bei der Standbildwiedergabe auftreten.

Keyframe-Intervall (Sekunden) bzw. Keyframe-Abstand (Frames) Aktivieren Sie die Option und geben Sie die Anzahl der Frames ein, nach der der Codec beim Exportieren des Videos einen Keyframe erstellt.

Simple Profile Diese Option steht nur beim Exportieren in das FLV-Videoformat mit dem Codec On2VP6 zur Verfügung. „Simple Profile" dient zur Optimierung von hochaufgelösten Videoinhalten, die auf älteren Computern oder anderen Geräten mit begrenzten Speicher- und Verarbeitungskapazitäten wiedergegeben werden sollen.

Unterschreiten [% von Ziel] Diese Option steht nur beim Exportieren in das FLV-Videoformat mit dem Codec On2VP6 zur Verfügung. Sie können dabei den Prozentsatz der Zieldatenrate festlegen, der erreicht werden soll, damit zur Verbesserung komplizierter Abschnitte zusätzliche Daten im Puffer verfügbar sind.

Qualität Diese Option steht nur beim Exportieren in das FLV-Format zur Verfügung. Sie können dabei das Verhältnis zwischen Qualität und Dauer des Kodierens von Video mit Adobe Premiere Pro bestimmen.

- **Gut** Hiermit wird ein angemessenes Verhältnis zwischen Bildqualität und Video-Kodierdauer festgelegt. Dies ist die Standardeinstellung.
- **Höchste** Hiermit entsteht die bestmögliche Bildqualität, das Kodieren von Video dauert jedoch erheblich länger.
- **Geschwindigkeit** Hiermit wird Video so schnell wie möglich kodiert, die Bildqualität ist jedoch geringer. Diese Einstellung empfiehlt sich für Videoinhalte bei Testbereitstellungen.

Geschlossene GOP alle Gibt die Häufigkeit jeder geschlossenen Bildergruppe an, die keine Frames außerhalb der geschlossenen GOP (Group of Pictures, Bildergruppe) referenzieren kann. Eine GOP besteht aus einer Reihe von I-, B- und P-Frames. (Diese Option ist verfügbar, wenn Sie MPEG-1 oder MPEG-2 als Format wählen.)

Automatische Platzierung von GOPs Wenn diese Option ausgewählt ist, wird die Platzierung der Bildergruppe (GOP) automatisch festgelegt. (Diese Option ist verfügbar, wenn Sie MPEG-1 als Format wählen.)

Hinweis: *Die MPEG-1- und MPEG-2-Formate umfassen zahlreiche erweiterte Optionen, die hier nicht aufgeführt sind. In dem meisten Fällen werden die entsprechenden Optionen durch die Auswahl eines geeigneten Formats oder einer Voreinstellung für die Zielausgabe automatisch festgelegt. Detaillierte Informationen zu den hier nicht aufgeführten Optionen finden Sie in den Spezifikationen für die Formate MPEG-1 (ISO/IEC 11172) und MPEG-2 (ISO/IEC 13818).*

Multiplexer-Exporteinstellungen

Mit den Multiplexer-Vorgabeeinstellungen wird gesteuert, wie After Effects und Adobe Premiere Pro MPEG-Video- und -Audiodaten in einem einzigen Stream zusammenführen. Welche Optionen im Einzelnen verfügbar sind, richtet sich nach dem von Ihnen ausgewählten MPEG-Format.

Wenn Sie das MPEG-2-Format auswählen, sind alle vom MPEG-Standard bereitgestellten Multiplexer-Optionen für die manuelle Steuerung verfügbar. In den meisten Fällen empfiehlt es sich, eine spezifische MPEG-Vorgabe für Ihr Ausgabemedium auszuwählen, z. B. MPEG-2-DVD.

MPEG-Format	ISO/IEC-Standard
MPEG-4	ISO/IEC 14496
MPEG-2	ISO/IEC 13818
MPEG-1	ISO/IEC 11172

Weitere Informationen zu den verfügbaren Optionen finden Sie auf der offiziellen MPEG-Website unter www.chiariglione.org/mpeg/.

Andere Exporteinstellungen

Über die Registerkarte „Andere“ im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ können Sie die exportierte Datei auf einen FTP-Server hochladen, der über entsprechenden Speicherplatz für den Dateiaustausch verfügt. FTP (File Transfer Protocol) ist eine häufig verwendete Methode zum Übertragen von Dateien im Netzwerk und besonders zur Weitergabe von großen Dateien geeignet. Informationen über das Aufbauen einer Verbindung zum Server erhalten Sie beim Server-Administrator.

Die Registerkarte „Andere“ verfügt über die folgenden Optionen:

Servername Geben Sie die DNS- oder IP-Adresse des Servers an, auf dem sich der FTP-Standort befindet.

Anschluss Geben Sie die Nummer des Anschlusses für den FTP-Server an; diese lautet standardmäßig 21.

Remoteverzeichnis Geben Sie den Speicherort auf dem FTP-Server, auf den zugegriffen werden soll, als Pfad an.

Benutzeranmeldung Geben Sie den Benutzernamen, wie vom Server-Administrator vergeben, an.

Kennwort Geben Sie bei einem kennwortgeschützten Server das Kennwort ein.

Wiederholungen Geben Sie an, wie oft versucht werden soll, eine Verbindung mit dem Server herzustellen, wenn die ersten Versuche fehlschlagen.

Lokale Datei in den Papierkorb verschieben Löscht die lokale Kopie der exportierten Datei, nachdem sie auf den FTP-Server geladen wurde.

Test Überprüft die Verbindung mit dem FTP-Server.

Von Adobe Premiere Pro direkt exportierte Formate

Zusätzlich zu den von Adobe Media Encoder exportierten Dateiformaten exportiert Adobe Premiere Pro mehrere Dateiformate direkt.

- AAF (Advanced Authoring Format)
- EDL (Edit Decision List)
- OMF (Open Media Format)

Exportieren bearbeitbarer Film- und Audiodateien

Informationen zum Exportieren von Filmen und Audiodateien

Eine bearbeitete Sequenz besteht aus Clips, die sich auf die entsprechenden Mediendateien auf einer Festplatte beziehen. Beim Exportieren einer Sequenz auf Band oder DVD wird weiterhin auf diese Quelldateien Bezug genommen. Beim Exportieren einer Film-, Standbild- oder Audiodatei wird eine neue Datei erstellt. Sie können Dateien exportieren, um beispielsweise einen einzelnen Frame aus einem Clip als Standbild zu verwenden, alle Audiospuren in eine einzige Audiodatei zu mischen, die Sequenz in eine Datei zu rendern, die in einer anderen Anwendung bearbeitet werden kann, oder um sie im Internet zu veröffentlichen.

Sie können einen Film als einen beliebigen der im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ aufgeführten Dateitypen exportieren. Hierzu gehören Typen wie Microsoft DV AVI (nur Windows) und QuickTime, die sich am besten zur Bearbeitung eignen, sowie Typen wie FLV, die sich am besten zur Veröffentlichung im Internet eignen. Sie können einen Film in einem HD-Format exportieren, z. B. Unkomprimiert Microsoft AVI, P2-Film oder H.264 Blu-ray, es ist jedoch nicht möglich, eine Filmdatei explizit im HDV-Format zu exportieren. Darüber hinaus können Sie nur die Audiokomponente einer Sequenz in einem für die Bearbeitung der Audiodaten geeigneten Format exportieren.

Exportieren einer Filmdatei zur weiteren Bearbeitung

Sie können eine Filmdatei ohne Kodierung aus einer beliebigen Sequenz exportieren. Nachdem Sie die Dateien bearbeitet haben, können Sie sie wieder zum Projekt hinzufügen. Da sie in der Regel ohne Komprimierung mit vollständiger Projektauflösung gerendert werden, können Sie diese Dateien wie jeden anderen Clip ohne Qualitäts- oder Leistungsverlust bearbeiten. Um den Inhalt einer mehrspurigen Sequenz in einer einzigen Video- und einer Audiospur zusammenzufassen, können Sie die Filmdatei exportieren. Wählen Sie den Dateityp AVI oder QuickTime, um eine Filmdatei zur weiteren Bearbeitung in eine andere Anwendung zu exportieren.

Hinweis: *Sie können eine Filmdatei nicht im HDV-Format exportieren. Sie können einen Film jedoch in eine Datei im MPEG-2-High-Definition-Format exportieren. Außerdem können Sie eine HDV-Sequenz direkt auf Band in einem HDV-Gerät exportieren (nur Windows).*

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie zum Exportieren einer Sequenz die Sequenz in einem Schnittfenster oder im Programmmonitor aus.
- Wählen Sie zum Exportieren eines Clips den Clip im Quellmonitor oder im Projektfenster aus.

2 Um einen Framebereich für den Export anzugeben, wählen Sie eine der folgenden Methoden:

- Legen Sie in einer Sequenz den Arbeitsbereich fest.
- Legen Sie in einem Clip den In- und Out-Point fest.

3 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Medium“.

4 Wählen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ im Menü „Format“ den Dateityp aus, der für die Zielanwendung am besten geeignet ist.

Exportieren Sie High-Definition-Filmdateien im Format Unkomprimiert Microsoft AVI (nur Windows), P2 Movie oder H.264 Blu-ray.

5 (Optional) Klicken Sie auf die Schaltfläche „Erweiterter Modus“ im Fenster „Exporteinstellungen“, um die Einstellungen anzupassen.

Hierdurch werden diverse Fenster geöffnet, in denen Sie verschiedene Einstellungen ändern können.

6 Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld „Einstellungen“ zu schließen.

7 Geben Sie einen Speicherort und einen Dateinamen an und klicken Sie auf „OK“.

Wenn Sie den Exportvorgang abbrechen möchten, drücken Sie die Esc-Taste. Der Vorgang kann einige Sekunden in Anspruch nehmen.

Mit den Schaltflächen „Vorgabe speichern“ und „Vorgabe importieren“ im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ können Sie häufig verwendete Exporteinstellungen speichern und später schnell importieren. Dies ist besonders dann hilfreich, wenn Sie ein Projekt in verschiedene Videodateitypen exportieren (wie etwa PAL und Internet-Video).

Verwandte Themen

„Wissenswertes zum Dialogfeld „Exporteinstellungen““ auf Seite 484

„Formatoptionen in den Exporteinstellungen“ auf Seite 488

In das Panasonic P2-Format exportieren

Wenn Sie mit der Bearbeitung einer Sequenz mithilfe von Assets von einer Panasonic P2-Karte fertig sind, können Sie die bearbeitete Sequenz auf eine Festplatte oder wieder auf eine P2-Karte exportieren. Sie können außerdem einzelne Clips in das P2-Format exportieren.

Die maximale Dateigröße für einen im P2-Format gespeicherte Clip ist 4 GB. Wenn Adobe Premiere Pro Clips oder Sequenzen, die größer als 4 GB sind, in das P2-Format exportiert, werden sie als Gruppen von verteilten 4-GB-*Clips exportiert.*Weitere Informationen über das Verteilen von Clips finden Sie unter Verteilte Clips.

Wenn Sie einen P2-Film aus einer Sequenz mit einer 5.1-Kanal-Masterspur exportieren, kann Adobe Premiere Pro die Sequenz in Dateien mit jeweils vier monauralen Kanälen exportieren. Hierdurch wird das normalerweise von P2-Kameras aufgenommene Kanal-Array auf P2-Medien abgestimmt, sodass sich Sequenzen leicht zum Bearbeiten von einer P2-Karte importieren und zurück auf die P2-Karte schreiben lassen. Importieren Sie hierzu die P2-Clips in ein Projekt, das eine 5.1-Kanal-Sequenz enthält, und ordnen Sie die Quellkanäle den entsprechenden Spuren zu, bevor Sie die Clips in die Sequenz einfügen oder in P2 exportieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Zuordnen von Audiokanälen“ auf Seite 229.

Hinweis: *Beim Exportieren in P2 aus Stereosequenzen, bei denen es sich um den in den verschiedenen P2-Vorgaben verwendeten Standardtyp handelt, erhalten Sie Dateien mit zwei Monospuren, wobei der Stereo-Tonschwenk der Sequenz erhalten bleibt.*

Wenn Sie Clips oder Sequenzen in P2-Medien exportieren, überträgt Adobe Premiere Pro die Clip- und XMP-Metadaten in P2-Standardfelder, die von P2-Viewern, Kameras, Servern und P2-„Decks“ gelesen werden können.

1 Wählen Sie die Sequenz oder den Clip im Schnittfenster oder im Projektfenster.

2 (Optional) Setzen Sie beim Exportieren aus dem Schnittfenster eine Schnittfenstermarke mit der Nummer „0“ auf dem Frame, den Sie als P2-Symbol für die exportierte Sequenz verwenden möchten.

Wenn Sie diese Marke nicht setzen, wird der erste Frame der Sequenz standardmäßig als P2-Symbol angezeigt.

3 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Medium“.

4 Wählen Sie im Dropdown-Menü „Format“ die Option „P2-Film“ aus.

5 (Optional) Klicken Sie auf den Hot Text im Feld für den Ausgabenamen und geben Sie einen neuen Dateinamen ein.

Dieser Name wird als Wert für das Element UserClipName in der XML-Metadatendatei des exportierten Clips verwendet. Der Wert „UserClipName“ wird in der Spalte „Name“ des Projektfensters angezeigt, wenn der Clip wieder in Adobe Premiere Pro importiert wird. Wenn Sie keinen Namen angeben, wird der Dateiname in der Spalte „Name“ angezeigt. Der Name der Datei wird automatisch entsprechend dem Panasonic P2 MXF-Format erzeugt.

6 Wechseln Sie zu dem Verzeichnis, in dem die Datei gespeichert werden soll. Sie können zur Root der eingelegten P2-Karte oder zum gewünschten Zielorder navigieren und auf „Speichern“ klicken.

Wenn eine P2-konforme Dateistruktur am Ziel vorhanden ist, werden die exportierten Clips zu den vorhandenen Ordnern hinzugefügt. Wenn keine P2-konforme Dateistruktur vorhanden ist, erstellt Adobe Premiere Pro eine für Sie am Ziel.

7 Definieren Sie den Abschnitt des Clips oder der Sequenz, den oder die Sie exportieren möchten. Ziehen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ die dreieckige Marke für die aktuelle Zeit an den gewünschten In-Point und klicken Sie auf die Schaltfläche „In-Point setzen“. Ziehen Sie das dreieckige Symbol für die aktuelle Zeit an den gewünschten Out-Point und klicken Sie auf die Schaltfläche „Out-Point setzen“.

8 Klicken Sie auf „OK“.

Die Sequenz oder der Clip wird zum Ordner INHALTE auf der Festplatte oder P2-Karte hinzugefügt, wobei die MXF-Bilddatei zum Ordner VIDEO, die MXF-Tondatei zum Ordner AUDIO, die Symboldatei zum Ordner SYMBOL und die XML-Metadatendatei zum Ordner CLIP hinzugefügt werden.

Verwandte Themen

„Zuordnen von Audiokanälen“ auf Seite 229

Exportieren einer Audiodatei zur weiteren Bearbeitung

Sie können den Audioanteil jeder Sequenz ohne die Videodaten in eine Audiodatei exportieren. Beim Export von Audiodaten ist die Videooption automatisch deaktiviert und kann nicht ausgewählt werden.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie zum Exportieren einer Sequenz die Sequenz in einem Schnittfenster oder im Programmmonitor aus.
- Wählen Sie zum Exportieren eines Clips den Clip im Quellmonitor oder im Projektfenster aus.

2 Um einen Framebereich für den Export anzugeben, wählen Sie eine der folgenden Methoden:

- Legen Sie in einer Sequenz den Arbeitsbereich fest.
- Legen Sie in einem Clip den In- und Out-Point fest.

3 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Medium“.

4 Wählen Sie im Menü „Format“ ein reines Audioformat aus oder wählen Sie ein Audio-Video-Format aus und deaktivieren Sie „Video exportieren“.

5 (Optional) Klicken Sie auf die Schaltfläche „Erweiterter Modus“ und passen Sie die Exporteinstellungen nach Bedarf an.

6 (Optional) Klicken Sie auf den Hot Text im Feld für den Ausgabenamen. Geben Sie einen Speicherort und einen Dateinamen an.

7 Klicken Sie auf „OK“.

Wenn Sie den Exportvorgang abbrechen möchten, drücken Sie die Esc-Taste. Der Vorgang kann einige Sekunden in Anspruch nehmen.

Verwandte Themen

„Formatoptionen in den Exporteinstellungen“ auf Seite 488

Exportieren von OMF-Dateien für Pro Tools

Sie können alle aktiven Audiospuren aus einer gesamten Sequenz von Adobe Premiere Pro in eine OMF-Datei (Open Media Format) exportieren. OMF-Dateien können in DigiDesign Pro Tools importiert werden, wenn die DigiTranslator-Funktion lizenziert wurde. DigiTranslator von Pro Tools ermöglicht die Optimierung von Soundtracks aus Adobe Premiere Pro.

Hinweis: *Die von Adobe Premiere Pro exportierten OMF-Dateien wurden für Avid, Steinberg Nuendo, Fairlight, Automatic Duck, Final Cut Pro, Sonar, Logic oder andere Plattformen nicht getestet und werden nicht offiziell unterstützt. Adobe Premiere Pro importiert keine OMF-Dateien.*

In OMF-Dateien unterstützte Funktionen

Beim Export nach OMF exportiert Adobe Premiere Pro Dateien mit den folgenden Attributen und Metadaten:

Hinweis: *Adobe Premiere Pro wendet beim Export nach OMF nur die aufgeführten Effekte an. Da die OMF-Werte clipbasiert sind., werden darüber hinaus die meisten spurbasierten Werte von Adobe Premiere Pro nicht nach OMF exportiert.*

Erstellen eines korrekten Exports Adobe Premiere Pro platziert alle Überblendungen und Keyframe-Punkte auf Audio-Sample-Übergängen. Diese Positionen sind bei Videoframe-Übergängen nicht vorhanden.

Sampleraten von 48.000 und 96.000 Adobe Premiere Pro konvertiert Audioclips in eine einheitliche Samplerate, wie in Pro Tools erforderlich. Sie können die Samplerate beim Export festlegen.

Bittiefe von 16 Bit und 24 Bit Sie können die Bittiefe beim Export festlegen.

Optionen zum Einkapseln und für separate Audiodaten Mit der Option „Einkapseln" können Sie ein einzige, große OMF-Datei, die sowohl die Audio, als auch die OMF-Metadaten enthält, exportieren. Mit der Option „Separate Audiodaten" können Sie eine kleinere OMF-Datei und eine Reihe miteinander verwandter, einzelner externer Audiodateien exportieren. Die Option „Separate Audiodaten" ist für größere Projekte hilfreich, da eine OMF-Datei nicht größer als zwei Gigabyte sein kann.

Spurnamen In OMF-Dateien und Pro Tools können nur Monospuren verarbeitet werden. Adobe Premiere exportiert daher jeden Kanal einer Stereo-, 5.1-Kanal- oder 16-Kanal-Spur in eine separate Monospur und hängt die ID der Quellspur an den Spurnamen an. Adobe Premiere Pro exportiert den linken und den rechten Stereokanal mit dem Suffix _L_ bzw. _R hinter dem jeweiligen Spurnamen.

Clipnamen Nachdem Sie eine OMF-Datei in Pro Tools importiert haben, werden die Clipnamen aus der Adobe Premiere Pro-Sequenz im Schnittfenster von Pro Tools angezeigt.

Lautstärke von Clips und Clip-Keyframes Standardmäßig exportiert Adobe Premiere Pro den Lautstärkepegel von Clips und Clip-Keyframes in den Clipverstärkungs-Effekt in der OMF-Datei. In DigiTranslator können Sie festlegen, ob die Lautstärkeeinstellungen des Keyframes übernommen oder ignoriert werden sollen.

Audioüberblendungen Adobe Premiere Pro exportiert Audioüberblendungen zwischen zwei aneinander angrenzenden Clips Ihren Angaben entsprechend, egal ob diese zentriert sind.

Tonschwenkeinstellungen im Audiomixer Es wird eine Tonschwenkeinstellung pro Clip ohne Keyframes exportiert. Adobe Premiere extrahiert die Tonschwenkeinstellung aus der Spur und wendet diese auf die exportierten Clipdaten an.

Stereospuren Adobe Premiere Pro führt beim Export in eine OMF-Datei standardmäßig einen harten Tonschwenk des linken Kanals nach links und des rechten Kanals nach rechts durch.

Stereobalance Adobe Premiere Pro wendet die Clipbalance auf den Clipverstärkungs-Effekt des Clips an. Die Audiomixer-Balance wird von Adobe Premiere Pro nicht angewendet, da diese nicht clipbasiert, sondern spurbasiert ist.

Kanalverstärkungs-Effekte für 5.1-Kanal- und 16-Kanal-Spuren Adobe Premiere Pro wendet den ersten Kanalverstärkungswert jedes Clipkanals an. Es werden keine Kanalverstärkungs-Keyframes des Clips von Adobe Premiere Pro angewendet.

Effekte „Links ausfüllen", „Rechts ausfüllen" und „Kanäle vertauschen" Adobe Premiere Pro wendet den ersten Wert für die Effekte „Links ausfüllen", „Rechts ausfüllen" und „Kanäle vertauschen" auf jeden Clip an. Die Keyframes „Links ausfüllen", „Rechts ausfüllen" und „Kanäle vertauschen" werden von Adobe Premiere Pro nicht angewendet.

Aktivieren/Deaktivieren der Spurausgabe Adobe Premiere Pro exportiert nur die Audiospuren, für die die Einstellung „Spurausgabe aktivieren/deaktivieren" aktiviert ist. Wenn eine Spur deaktiviert ist, wird diese nicht in die exportierte OMF-Datei aufgenommen. Adobe Premiere Pro wendet nicht die Schaltflächeneinstellungen „Spur stummschalten" im Audiomixer oder „Solo-Spur" an.

Verschachtelte Sequenzen Adobe Premiere Pro exportiert Audiodaten für alle verschachtelten Sequenzen auf die gleiche Weise wie für einfache Clips.

Exportieren einer OMF-Datei für Pro Tools

1 Wählen Sie im Schnittfenster eine Sequenz aus.

2 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Export in OMF“.

3 Geben Sie im Dialogfeld „OMF-Exporteinstellungen“ in das Feld „OMF-Titel“ einen Namen für die OMF-Datei ein.

4 Wählen Sie in den Menüs „Samplerate“ und „Bit pro Sample“ die erforderlichen Einstellungen für die Sequenz aus.

5 Wählen Sie im Menü „ Dateien“ eine der folgenden Optionen aus:

Einkapseln Bei dieser Einstellung exportiert Adobe Premiere Pro eine OMF-Datei mit den Projektmetadaten sowie allen Audiodaten für die ausgewählte Sequenz. Encapsulated OMF-Dateien sind im Allgemeinen ziemlich groß.

Separate Audiodaten Bei dieser Einstellung exportiert Adobe Premiere Pro einzelne Mono-AIF-Dateien in den Ordner „_omfiMediaFiles“. Der Ordnername beinhaltet den Namen der OMF-Datei. Durch die Verwendung von AIF-Dateien wird eine maximale Kompatibilität mit älteren Audiosystemen sichergestellt.

Auswählen der Option „Separate Audiodaten“ im Dialogfeld „OMF-Exporteinstellungen.

6 Wählen Sie im Menü „Rendern“ eine der folgenden Optionen aus:

Kopieren vollständiger Audiodateien Bei dieser Einstellung exportiert Adobe Premiere Pro alle Audiodaten für die einzelnen Clips in der Sequenz, egal wie oft der Clip verwendet wurde und wie viele Teile des Clips verwendet wurden.

Zuschneiden von Audiodateien Bei dieser Einstellung exportiert Adobe Premiere Pro nur die Teile jedes Clips, die in der Sequenz verwendet werden (die Clipinstanzen). Sie können angeben, dass beim Export der Clipinstanzen eine zusätzliche Länge, so genannten *Handles*, am Anfang und Ende der Datei hinzugefügt werden sollen.

7 Geben Sie im Feld „Handle-Frames“ die Länge der Handles an (in Videoframes). Diese Zeitspanne wird am Anfang und Ende der exportierten Dateien hinzugefügt, wenn Sie „Medien zusammenführen“ auswählen. Die Standardeinstellung ist eine Sekunde (in Frames) mit der Framerate der Sequenz. Wenn die angegebene Länge der Handles die Länge der Clipinstanz überschreitet, exportiert Adobe Premiere Pro die gesamte Clipinstanz.

8 Starten Sie Pro Tools und importieren Sie die OMF-Datei. Weitere Informationen zum Importieren von Dateien in Pro Tools finden Sie in der Hilfe von Pro Tools.

Tipps für den Import von OMF-Dateien in Pro Tools

Gehen Sie im Dialogfeld von DigiTranslator wie folgt vor:

- Deaktivieren Sie „Pan Odd Tracks Left/Even Tracks Right“ (Ungerade Spuren nach links/gerade Spuren nach rechts schwenken).
- Wählen Sie für eine automatische Steuerung der Verstärkung „Convert Clip Based Gain To Automation“ (Clipbasierte Verstärkung in Automatik konvertieren) aus.
- Deaktivieren Sie „Sample Rate Conversion“ (Samplerate konvertieren), sofern die Samplerate nicht konvertiert werden muss.

Gehen Sie im Dialogfeld „Missing Files“ (Fehlende Dateien) wie folgt vor:

- Ändern Sie die Standardeinstellung in „Manually Find And Relink“ (Manuell suchen und neu verbinden) und klicken Sie auf „OK“.
- Deaktivieren Sie alle Optionen.
- Navigieren Sie zum Ordner „<Projektname> ExternalMediaFiles“ und wählen Sie diesen aus.

Exportieren von HD- und HDV-Sequenzen

Sie können MPEG-2- oder H.264-Blu-ray-Dateien, High-Definition-Formate zur Erstellung von Blu-ray Discs oder andere High-Definition-Varianten von H.264-, AVI- oder Windows Media-Dateien exportieren. Diese Dateiformate ermöglichen eine HD-Wiedergabe von Festplatten oder optischen Laufwerken des Computers. Ist eine unterstützte High-Definition-Aufnahmekarte installiert, können Sie HD-Sequenzen auch in ein HD-Dateiformat auf Band für HD-Geräte exportieren.

Adobe Premiere Pro kann HDV-Sequenzen im HDV-Format nur auf Band in einem angeschlossenen HDV-Gerät exportieren (nur Windows). Sie können jedoch HDV-Sequenzen in Dateien auf der Festplatte in Nicht-HDV-Formate (SD oder HD) exportieren.

DVCPRO HD-Sequenzen können in das DVCPRO HD-Format exportiert werden (entweder auf eine Festplatte oder auf eine P2-Karte).

Verwandte Themen

„In das Panasonic P2-Format exportieren“ auf Seite 499

Exportieren von Standbildern und Standbildsequenzen

Exportieren eines Standbilds

Sie können beliebige Frames als Standbilddateien exportieren.

Sie können beim Export von Standbildern aus nicht quadratischen Pixelformaten für die Verwendung in Quadratpixel-Grafiken und -Videos Verzerrungen verhindern. Wählen Sie auf der Registerkarte „Video“ im Menü „Seitenverhältnis“ die Option „Quadratpixel (1,0)“. Anpassen der Breite und Höhe an das spezifische Format

1. Wählen Sie im Projektfenster oder einem Schnittfenster einen Clip aus.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Media“.
3. Wählen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ ein Standbildformat aus: Siehe „Formatoptionen in den Exporteinstellungen“ auf Seite 488.
4. Wenn unterhalb des Zusammenfassungsbereichs keine Registerkarten angezeigt werden, klicken Sie auf die Schaltfläche für den erweiterten Modus .
5. Deaktivieren Sie auf der Registerkarte „Video“ gegebenenfalls die Option „Als Sequenz exportieren“.
6. (Optional) Um den Frame zusammenzufügen, wählen Sie aus dem Menü „Halbbildtyp“ die Option „Progressiv“.
7. (Optional) Um das Pixelseitenverhältnis für die Anzeige auf Computerbildschirmen zu korrigieren, wählen Sie aus dem Menü „Seitenverhältnis“ die Option „Quadratpixel“.
8. Klicken Sie im Feld für den Ausgabenamen auf den Hot Text.

9 Wechseln Sie zu dem Speicherort, an dem Sie die Standbilddatei speichern möchten, geben Sie einen Dateinamen für die Datei ein und klicken Sie auf „Speichern“.

10 Ziehen Sie im Anzeigebereich „Exporteinstellungen“ den Abspielkopf auf den Frame, den Sie als Standbild exportieren möchten.

11 Klicken Sie auf „OK“.

Exportieren von Standbildern im Format GIF oder als animierte GIF-Dateien (nur Windows)

GIF-Animationen eignen sich vor allem für bewegte Grafiken mit geringer Framegröße, bei denen Flächenfarben vorherrschen, beispielsweise ein animiertes Firmenlogo. Das Format eignet sich besser für künstliche Graphiken als für realitätsnahe Filmaufnahmen. Dies liegt daran, dass es in den meisten Webbrowsern ohne Plug-Ins angezeigt werden kann, in eine GIF-Animationsdatei jedoch keine Audiodaten eingeschlossen werden können. Exportieren Sie GIF-Animationen auf dieselbe Art wie andere Dateien. Vergewissern Sie sich, dass Sie als Dateityp die Option „Animiertes GIF“ auswählen.

Hinweis: *Im Hinblick auf optimale Ergebnisse sollten fertig gestellte GIF-Animationen vor der Verbreitung in einem Webbrowser getestet werden.*

1 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Medium“.

2 Wählen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ das Format „GIF“ oder „Animierte GIF“.

3 Klicken Sie auf „OK“.

Exportieren von Standbildsequenzen

Filme eignen sich am besten für eine Ausgabe, um auf einfache Weise eine Vorschau anzuzeigen. Eine Sequenz von Standbildern aus einer Komposition kann jedoch zum Erstellen von Filmen und für Desktop-Präsentationen verwendet werden. Sie können eine Standbildsequenz wie folgt verwenden:

- Übertragen Sie die Frames mit einem Filmrecorder auf Film.
- Erstellen Sie Standbilder für leistungsfähige Videosysteme.
- Erstellen Sie Standbilder zur Verwendung in Präsentationen.
- Wählen Sie Bilder zum Veröffentlichen oder Erstellen von Storyboards.
- Exportieren Sie Originalbilder in ein Grafikprogramm, in dem die Bilder bearbeitet und retuschiert sowie anschließend wieder als Filmmaterial in Adobe Premiere Pro importiert werden können.

Exportieren einer Folge von Standbildern

Clips und Sequenzen können als Standbildsequenzen exportiert werden, wobei jeder Frame als eine separate Standbilddatei gespeichert wird. Exportieren Sie eine Folge von Standbildern für Animations- und 3D-Anwendungen, in die keine Videodateiformate importiert werden können. Sie können z. B. eine Folge von Standbildern aus Adobe Premiere Pro exportieren, diese in Adobe Illustrator importieren, um die Funktion LiveTrace anzuwenden, und die geänderte Sequenz dann zur weiteren Bearbeitung wieder in Adobe Premiere Pro importieren. Wenn Sie eine Standbildsequenz exportieren, nummeriert Adobe Media Encoder die Standbilddateien automatisch.

1 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Medium“.

2 Wählen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ aus dem Menü „Format“ ein Format für die Standbildsequenz aus (Windows Bitmap, GIF, Targa oder TIFF).

Wenn Sie ein Filmformat oder eine GIF-Animation auswählen, werden alle Frames in eine Datei exportiert.

3 Wählen Sie im Schnittfenster unterhalb des Anzeigebereichs den zu exportierenden Bereich aus.

4 Klicken Sie auf „Video“ und geben Sie die Optionen an.

5 Klicken Sie auf „OK“.

Adobe Media Encoder wird geöffnet. Der Auftrag befindet sich in der Warteschlange.

6 Sie können anstelle des Standardverzeichnisses auch ein anderes Verzeichnis angeben, in das alle Standbilddateien exportiert werden. Klicken Sie auf den Hot Text in der Ausgabedateispalte und geben Sie ein neues Verzeichnis ein.

Sie sollten nach Möglichkeit einen leeren Ordner angeben, damit die Folge von Standbildern nicht mit anderen Dateien zusammen gespeichert wird.

7 Klicken Sie auf „Warteschlange starten“.

Exportieren von PDFs für Kommentare

Wissenswertes zu Clip Notes-Kommentaren

Mit Clip Notes können Filme von Rezensenten mit Kommentaren versehen werden. Wenn Sie einen Film für Clip Notes-Kommentare rendern und exportieren, wird eine Kopie des Films oder eine Verknüpfung zum Film in eine Adobe PDF-Datei eingefügt. Der Film kann im Windows Media- (nur Windows) oder im QuickTime-Format vorliegen.

Kompositionsmarken (After Effects) und Sequenzmarken (Adobe Premiere Pro) werden als Kommentare in den Film eingefügt, was bedeutet, dass Sie Fragen an den Rezensenten stellen oder um Kommentare zu bestimmten Teilen des Films bitten können.

Hinweis: *Beim Erstellen eines Clip Notes-Films können Sie die FTP-Einstellungen auf der Registerkarte „Andere“ im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ angeben, damit die PDF-Datei zum einfachen Austauschen von Dateien und Kommentaren automatisch auf einen FTP-Server geladen wird.*

Wenn Ihre Rezensenten die PDF-Datei öffnen, können sie den Film abspielen und Kommentare eingeben. Jeder Kommentar ist einem bestimmten Zeitpunkt im Film zugeordnet.

Rezensenten exportieren die Kommentare dann und schicken Ihnen die Datei. Beim Importieren der Rezensentenkommentare werden diese im Kommentarfeld der Marken im Zeitleistenfenster angezeigt.

Um die PDF-Datei zu öffnen, muss der Rezensent über Adobe Acrobat Standard, Acrobat Professional oder Adobe Reader (Version 7.0.5 oder höher) verfügen. Adobe Reader kann kostenlos von der Adobe-Website heruntergeladen werden.

Hinweis: *Damit die Kommentare nicht einem falschen Teil des Films zugeordnet werden, sollten Sie die Sequenz oder Komposition erst ändern, nachdem Sie alle Clip Notes-Kommentare importiert haben.*

Verwandte Themen

Herunterladen von Adobe Reader

Exportieren einer PDF mit Clip Notes

Sie können Ihren Film in eine PDF-Datei exportieren, damit Ihre Kollegen mit Clip Notes Kommentare einfügen können. Ein Video zur Verwendung von Clip Notes finden Sie unter www.adobe.com/go/vid0254_de.

Weitere Informationen über die Exporteinstellungen von Clip Notes finden Sie unter „Clip Notes-Exporteinstellungen“ auf Seite 492.

1 Wählen Sie in einem Schnittfenster eine Sequenz und anschließend die Option „Datei“ > „Exportieren“ > „Adobe Clip Notes“ aus.

2 Legen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ die folgenden Optionen fest:

Format Wählen Sie entweder Clip Notes QuickTime oder Clip Notes Windows Media (Nur Windows).

Hinweis: *Das QuickTime-Format ermöglicht die Anzeige der in Adobe Premiere Pro erstellten Markenkommentare in den entsprechenden Frames im Player, der in der Clip Notes PDF-Datei integriert ist.*

Vorgabe Wählen Sie eine Vorgabe basierend auf Broadcast-Standard, Datenrate, Seitenverhältnis und Qualität.

Verwandte Themen

„Clip Notes-Exporteinstellungen“ auf Seite 492

www.adobe.com/go/vid0254_de

Hinzufügen von Clip Notes-Kommentaren

1 Öffnen Sie die Clip Notes PDF-Datei in Adobe Acrobat Standard, Acrobat Professional oder Adobe Reader (Version 7.0.5 oder höher).

2 Geben Sie im Dialogfeld für die Verwaltung der Sicherheit von Multimediainhalten die gewünschten Voreinstellungen an, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Geben Sie an der Eingabeaufforderung ein Kennwort ein und klicken Sie dann auf „OK“. Lesen Sie die Anweisungen im Dialogfeld (sofern ein Dialogfeld angezeigt wird) und klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: *Sie können die Anweisungen jederzeit anzeigen, indem Sie auf die Schaltfläche zum Anzeigen von Anweisungen klicken.*

3 Geben Sie Ihren Namen in das Feld für den Rezensenten ein. Dieser Name erscheint in Ihren Kommentaren.

4 Navigieren Sie zu Frames und fügen Sie Kommentare hinzu:

- Verwenden Sie die Wiedergabe-Steuerungselemente im Media Player, um zu einem bestimmten Frame zu gelangen.
- Um zu einem anderen Kommentar zu gelangen, wählen Sie ihn im Menü „Gehe zu“ oder klicken auf die Schaltfläche zum Aufrufen des vorherigen bzw. die Schaltfläche zum Aufrufen des nächsten Kommentars.
- Klicken Sie zum Hinzufügen eines Kommentars auf die Schaltfläche „Kommentar hinzufügen“ und geben Sie Ihren Kommentar ein.
- Klicken Sie zum Speichern Ihrer Kommentare auf die Schaltfläche zum Speichern von Kommentaren.
- Sie löschen einen Kommentar, indem Sie zum gewünschten Kommentar navigieren und auf die Schaltfläche zum Löschen von Kommentaren klicken.

Clip Notes fügt vor dem Kommentar automatisch den Namen des Rezensenten und den Zeitcode ein. Sie können Ihren Kommentar für denselben Frame wie andere Rezensenten eingeben. Das ist insbesondere hilfreich, wenn im Kommentarfeld einer Marke eine Frage steht, die beantwortet werden soll.

5 Klicken Sie nach dem Hinzufügen aller Kommentare auf die Schaltfläche „Exportieren“. Die Kommentardatei ist eine XFDF-Datei. (Wenn diese Datei von der Person, die die Rezension veranlasst hat, in After Effects oder Premiere Pro importiert wird, werden die Kommentare als Marken angezeigt.)

6 Bearbeiten und senden Sie die E-Mail mit der Clip Notes-Kommentardatei im Anhang, wenn Sie von Ihrem E-Mail-Client (z. B. Microsoft Outlook) dazu aufgefordert werden.

Hinweis: *Sie werden (sofern im Feld „Kommentare zurücksenden an" eine E-Mail-Adresse angegeben wurde) von Ihrer E-Mail-Software benachrichtigt, sobald die Clip Notes-PDF-Datei erstellt wurde.*

Importieren von Clip Notes-Kommentaren

Importierte Clip Notes-Kommentare werden als Sequenzmarken angezeigt. Wenn Sie mehr als eine Clip Notes PDF-Datei importieren, werden Kommentare zu dem gleichen Frame in einer einzelnen Marke angezeigt, wobei jeder nachfolgende Kommentar in einer neuen Zeile des Dialogfelds „Marke" beginnt.

1 Wählen Sie in einem Schnittfenster eine Sequenz und anschließend „Datei > Clip Notes-Kommentare importieren".

2 Wählen Sie die zu importierende XFDF-Datei mit Kommentaren aus und klicken Sie auf „Öffnen". Clip Notes-Kommentardateien verwenden die Erweiterung .xfdf.

Jeder Kommentar wird in der Zeitleiste der zugehörigen Sequenz als Marke hinzugefügt. Doppelklicken Sie auf eine Sequenzmarke, um den Kommentar anzuzeigen. (Siehe „Hinzufügen von Kommentaren, Kapiteln und Links zu einer Sequenzmarke" auf Seite 219.)

Ändern Sie die überprüfte Sequenz erst, wenn Sie alle zugehörigen Clip Notes-Kommentare importiert haben. Wenn Sie die Sequenz nach dem Export einer Clip Notes PDF-Datei, jedoch vor dem Import der vollständigen Kommentare bearbeiten, werden die Kommentare nicht an der richtigen Position in der Sequenz angezeigt. Da Clip Notes-Sequenzmarken auch nicht durch Löschen und Lücke schließen verschoben werden, empfiehlt es sich, Bearbeitungen beginnend bei der letzten Clip Notes-Sequenzmarke in einem Schnittfenster vorzunehmen und sich entlang der kommentierten Sequenzmarken rückwärts in Richtung Anfang des Schnittfensters durchzuarbeiten.

Exportieren auf DVD, Blu-ray-Disc oder CD

Informationen zum Exportieren auf DVD, Blu-ray-Disc oder CD

Sie können Sequenzen oder Teile einer Sequenz in Dateiformate exportieren, die sich für das Erstellen und Aufzeichnen von CDs, Video-CDs, DVDs und Blu-Ray-Discs eignen. Der Export in Encore für eine DVD-Erstellung mit Menüs bzw. für ein direktes Aufzeichnen von Discs ohne Menüs ist ebenfalls möglich. Ein Video zum Exportieren in Adobe Encore finden Sie unter www.adobe.com/go/vid0257_de. Weitere Informationen zum DVD-Format finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_dv_primer_dvd_de.

Verwandte Themen

www.adobe.com/go/lrvid4076_pr_de

Erstellen von DVDs mit Adobe Premiere Pro und Adobe Encore

www.adobe.com/go/learn_dv_primer_dvd_de

Auswählen von Dateiformaten für verschiedene Discs

Wenn Sie eine Datei aus dem Dialogfeld „Exporteinstellungen" exportieren, um sie beim Erstellen einer DVD oder Blu-Ray Disc zu verwenden, wählen Sie das entsprechende Format für das Zielmedium aus. Wählen Sie „MPEG2-DVD" für Single-Layer- oder Dual-Layer-DVD. Verwenden Sie „MPEG2 Blu-ray" oder „H.264 Blu-ray" für Single-Layer- oder Dual-Layer-Blu-Ray-Disc.

Wählen Sie die Voreinstellung für ein bestimmtes Format je nach verfügbarem Speicherplatz auf dem Zielmedium und den Ansprüchen des Zielpublikums aus.

Erstellen von DVDs, Blu-ray-Discs oder SWF-Dateien

Erstellen Sie DVDs oder Blu-ray-Discs, indem Sie Sequenzen über Adobe Dynamic Link aus Adobe Premiere Pro an Encore senden.

Hinweis: *Stellen Sie vorab sicher, dass Encore und Adobe Premiere Pro auf dem gleichen Computer installiert sind.*

1. Wählen Sie in einem Schnittfenster von Adobe Premiere Pro die Sequenz aus, die Sie an Encore senden möchten.
2. (Optional) Fügen Sie gegebenenfalls Encore-Kapitelmarkierungen hinzu. Siehe „Hinzufügen von Encore-Kapitelmarkierungen“ auf Seite 221.
3. (Optional) Wenn Sie eine Sequenz für SD-Ausgaben erzeugen, die Clips mit hoher Auflösung enthält (beispielsweise HD, 4K oder 2K), wählen Sie „Maximale Render-Qualität“, bevor Sie die Sequenz für die DVD-Erstellung mit Dynamic Link an Encore senden. Dies gilt nicht für HD-Sequenzen, die Dynamic Link zur Erstellung von Blu-Ray Discs verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter „Maximale Render-Qualität“ im Hilfethema „Allgemeine Einstellungen“ auf Seite 155.
4. Wählen Sie „Datei“ > „Adobe Dynamic Link“ > „An Encore senden“.
5. Geben Sie im Dialogfeld „Neues Projekt“ auf der Registerkarte „Einfach“ in das Feld „Name“ einen Namen für den Datenträger ein.
6. (Optional) Klicken Sie auf „Durchsuchen“ und wechseln Sie zum Ändern des Standardspeicherorts zu einem anderen Speicherort für das Encore-Projekt.
7. Wählen Sie im Dialogfeld „Projekteinstellungen“ den Namen des gewünschten Erstellungsmodus aus.

Die auf der Registerkarte „Erweitert“ im Einstellungsbereich verfügbaren Optionen hängen vom jeweiligen Erstellungsmodus ab, Blu-ray oder DVD.

Hinweis: *Der Erstellungsmodus kann in Encore über das Dialogfeld „Projekteinstellungen“ jederzeit geändert werden.*

8. (Optional) Klicken Sie auf „Erweitert“ und wählen Sie die gewünschten Transkodierungseinstellungen aus.
9. Klicken Sie auf „OK“.

Anhand eines Statusbalkens wird der Fortschritt der Generierung der Transkodierungseinstellungen angezeigt. Encore wird von Adobe Premiere Pro gestartet. Im Projektfenster von Encore werden das dynamisch verknüpfte Adobe Premiere Pro-Projekt sowie das Schnittfenster angezeigt.

10. Beenden Sie die Erstellung und exportieren Sie in Encore. Weitere Informationen zum Verwenden von Encore für die Erstellung von DVDs, Blue-ray-Discs und SWF-Dateien finden Sie in der Encore-Hilfe.

Exportieren von Dateien für die Wiedergabe von CD-ROM

Wenn Sie Ihre Video- und Audiodateien auf einem CD-ROM-Laufwerk wiedergeben möchten (nicht auf einem DVD- oder Blu-ray-Player), kodieren Sie die Dateien in ein Dateiformat für die Wiedergabe auf dem Computer. Die kodierte Datei wird auf der Festplatte erstellt und dann auf eine beschreibbare CD gebrannt (oft gemeinsam als CD+/-R/RW bezeichnet). Verwenden Sie Drittanbietersoftware zum Brennen von CDs sowie einen CD-Brenner.

Kodieren Sie die Dateien so, dass sie die Speicherkapazität der CD (650 MB oder 700 MB) nicht übersteigen. Damit die Dateien jedoch erfolgreich abgespielt werden können, kodieren Sie sie auch so, dass sie den Hardware- und Softwarekonfigurationen des Zielpublikums entspricht. Achten Sie auf eine niedrige Datenrate, um die Dateigröße an die Kapazität der CD anzupassen und eine ordnungsgemäße Wiedergabe auf verschiedenen Systemen zu gewährleisten. Wählen Sie die Datenrate auch so niedrig, dass sie von älteren CD-ROM-Laufwerken oder Computern mit langsameren Prozessoren abgespielt werden kann.

Exportieren von Dateien für die Wiedergabe von Video-CDs (nur Windows)

Video-CD (VCD) ist ein Format, das die Videowiedergabe auf Computer oder Abspielgeräten ermöglicht, die den Video-CD-Standard unterstützen. Video-CDs haben den Vorteil, dass Dateien dieses Formats mit einem CD-Brenner und der zugehörigen Software erstellt werden können. Sie benötigen keinen DVD-Brenner. Die Qualität kommt jedoch nicht an DVD-Qualität heran, sondern ist eher mit VHS vergleichbar. Sie können Video-CD-Dateien mithilfe von MPEG1-VCD-Vorgaben in Adobe Media Encoder erstellen. Schreiben Sie die MPEG1-Dateien dann mit einem Programm zum Erstellen von VCD auf eine beschreibbare CD. Da DVD-Medien, -Rekorder und -Player jedoch immer günstiger werden und sich somit immer stärker am Markt durchsetzen, hat die Nachfrage nach dem VCD-Format stark nachgelassen.

Exportieren von Dateien für DVD, Blu-ray, VideoCD (nur Windows), Super VideoCD oder CD-ROM.

1 Wählen Sie die Sequenz aus, die das zu exportierende Material enthält.

2 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Medium“.

3 Wählen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ eines der folgenden Formate aus:

MPEG2-DVD Exportformat für ein DVD-Erstellungs- oder -Brennprogramm.

MPEG2 Blu-Ray Exportformat für ein Blu-Ray Disc-Erstellungs- oder -Brennprogramm.

MPEG1 (nur Windows) Exportformat für ein Video-CD-Erstellungs- oder Brennprogramm. Wählen Sie aus dem Multiplexing-Menü das VCD- oder SVCD-Format aus.

MPEG2 (nur Windows) Exportformat für ein SVCD-Erstellungs- oder Brennprogramm. Wählen Sie aus dem Multiplexing-Menü das SVCD-Format aus.

Die standardmäßige Vorgabe für das Format wird im Menü „Vorgabe“ angezeigt.

4 Legen Sie den zu exportierenden Bereich mithilfe der Bereichsregler unter dem Anzeigebereich fest.

5 (Optional) Sie können die Vorgaben überarbeiten, indem Sie in den Bereichen „Filter“, „Video“, „Audio“, „Multiplexer“ und „Andere“ die entsprechenden Optionen auswählen.

6 (Optional) Wenn Sie eine überarbeitete Vorgabe für die zukünftige Verwendung speichern möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Vorgabe speichern“ . Geben Sie einen Name für die Vorgabe ein und wählen Sie die Option „Filtereinstellungen speichern“ oder „Andere Aufgaben speichern“. Sie können auch beide Optionen wählen. Klicken Sie auf „OK“.

7 Um das Standardverzeichnis und den Dateinamen zu ändern, klicken Sie auf das Hot Text-Steuerelement „Ausgabename“. Öffnen Sie dann das gewünschte Verzeichnis und geben Sie einen Dateinamen ein. Klicken Sie anschließend auf „Speichern“.

8 Klicken Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ auf „OK“.

Das Dialogfeld „Daten werden exportiert“ mit einer Statusleiste wird angezeigt. Daraufhin wird Adobe Media Encoder mit dem Auftrag in der Kodierungs-Warteschlange angezeigt.

9 Klicken Sie auf „Warteschlange starten“.

Verwandte Themen

„Erstellen von DVDs, Blu-ray-Discs oder SWF-Dateien“ auf Seite 508

Exportieren von Projekten für andere Anwendungen oder zur Archivierung

Exportieren von Projekten für andere Anwendungen oder zur Archivierung

Sie können eine Datendatei exportieren, die das Projekt beschreibt und so ermöglicht, es mit verwandten Medien oder mit einem anderen Bearbeitungssystem neu zu erstellen. Projektdaten werden von Adobe Premiere Pro in EDL-Dateien (Edit Decision List) exportiert.

Exportieren eines Projekts als EDL-Datei

Mit Adobe Premiere Pro können Sie Ihr Projekt als EDL-Liste (Edit Decision List) im CMX3600-Format exportieren. Dieses Format ist das am häufigsten verwendete und stabilste EDL-Format.

Wenn Sie ein Adobe Premiere Pro-Projekt einrichten, von dem Sie eine Bearbeitungsliste (EDL) exportieren, müssen Sie die folgenden Kriterien erfüllen:

- Das Projekt sollte nicht mehr als eine Videospur, zwei Stereoaudiospuren und keine verschachtelten Sequenzen enthalten. Die meisten Standardüberblendungen, Standbilder und Änderungen an der Clip-Geschwindigkeit sind gut mit EDL vereinbar.
- Nehmen Sie das Originalmaterial mit dem richtigen Timecode auf und protokollieren Sie es.
- Das Aufnahmegerät (z. B. Aufnahmekarte oder FireWire-Anschluss) muss über eine Gerätesteuerung mit Timecode verfügen.
- Videobänder müssen eindeutige Nummern besitzen und vor der Aufnahme eines Videos mit Timecode formatiert werden.

1 Öffnen oder speichern Sie das zu exportierende Projekt als EDL.

2 Stellen Sie sicher, dass ein Schnittfenster aktiv ist, und wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „In EDL ausgeben“.

3 Geben Sie im Dialogfeld „EDL-Export“ an, welche Video- und Audiospuren exportiert werden sollen.

Sie können eine Videospur und bis zu vier Audiokanäle oder zwei Stereospuren exportieren.

4 Geben Sie einen Speicherort und einen Namen für die EDL-Datei an und klicken Sie auf „Speichern“.

5 Klicken Sie auf „OK“.

Exportieren von AAF-Dateien

Bei AAF (Advanced Authoring Format) handelt es sich um ein Multimedia-Dateiformat für den Austausch digitaler Medien und Metadaten zwischen Plattformen, Systemen und Anwendungen. Erstellungsanwendungen, die AAF unterstützen (z. B. die Bearbeitungsprodukte der Avid Media Composer-Familie, auch als Avid Media Composer bezeichnet), lesen und schreiben die Daten in AAF-Dateien in dem Umfang, in dem sie das Format unterstützen. AAF ist ein allgemein anerkannter Dateiaustauschstandard für die Videobearbeitung.

Adobe Premiere Pro umfasst einen AAF-Exportbefehl, mit dem Sie Daten in AAF-Projektdateien mit Clip-, Sequenz- und Bearbeitungsinformationen exportieren können.

Stellen Sie sicher, dass das zu exportierende Projekt den allgemeinen AAF-Spezifikationen entspricht und mit einem Avid Media Composer-Produkt kompatibel ist. Beachten Sie die folgenden Aspekte:

- Die von Adobe Premiere Pro exportierten AAF-Dateien sind mit den Bearbeitungsprodukten der Avid Media Composer-Familie kompatibel. Die AAF-Dateien wurden nicht mit anderen AAF-Importprogrammen getestet.
- Überblendungen befinden sich nur zwischen zwei Clips und nicht neben einem Anfangs- oder Endclip. Jeder Clip muss mindestens über die Länge der Überblendung verfügen.
- Wenn ein Clip Überblendungen am In- und am Out-Point aufweist, muss der Clip mindestens so lang sein wie die beiden Überblendungen zusammen.
- Verwenden Sie beim Benennen von Clips und Sequenzen in Adobe Premiere Pro keine Sonderzeichen, Zeichen mit Akzenten oder Zeichen, die sich auf die Analyse der XML-Datei auswirken. Vermeiden Sie folgende Zeichen: /, >, <, ® und ü.
- Aus Adobe Premiere Pro exportierte und in Avid Media Composer importierte AAF-Dateien werden nicht automatisch wieder mit dem Quellfilmmaterial verbunden. Verwenden Sie die Option „Batch Import“ in Avid Media Composer, um das Filmmaterial wieder zu verbinden.

Exportieren eines Projekts als AAF-Datei (nur Windows)

1. Wählen Sie „Exportieren“ > „Projekt exportieren als AAF“.
2. Wenn Sie zum Speichern des Projekts aufgefordert werden, klicken Sie auf „Weiter“, um es zu speichern und mit dem Export fortzufahren.
3. Geben Sie einen Namen und Speicherort für die Datei an und klicken Sie auf „Speichern“.
4. Aktivieren Sie im Dialogfeld „AAF-Exporteinstellungen“ alle gewünschten Optionen und klicken Sie auf „OK“.

Informationen zum AAF-Plug-In

Das AAF-Export-Plug-In konvertiert Adobe Premiere Pro-Projekte wie folgt:

Cuts-only mono/stereo audio and video (Nur-Schnitt Mono-/Stereo-Audiodaten und Videodaten) Das Plug-In bietet vollständige Unterstützung für diese Elemente eines Projekts. Tonschwenk-, Verstärkungs- und Pegeländerungen sowie 5.1-Audiodaten werden von dem Plug-In nicht konvertiert. Stereo-Audiokanäle werden in der Avid Media Composer-Sequenz in zwei separate Spuren unterteilt.

Clip-Geschwindigkeit Das Plug-In konvertiert Geschwindigkeitsänderungen des Videoclips (langsame, schnelle oder umgekehrte Wiedergabe) in den Bewegungseffekt von Avid Media Composer, da dies der einzige unterstützte Effekt ist. Die Clip-Geschwindigkeit verschachtelter Sequenzen wird ebenfalls konvertiert. Avid Media Composer bietet kein Äquivalent zum Bewegungseffekt für Audiodaten. Wenn der Audioclip durch die Geschwindigkeitsänderung länger als das Quellmedium wird, dehnt das Plug-In den Audioclip auf die gleiche Länge wie den Rest des Quellmediums. Das Plug-In beginnt bei der Startzeit und fügt Füllmaterial in die Lücke ein. Diese Sequenzabschnitte können im Avid-Bearbeitungssystem manuell fixiert werden.

Im Batch aufgenommene oder erneut digitalisierte Dateien Das Plug-In behält den in der AAF-Datei angegebenen Bandnamen bei. Verwenden Sie die Funktion für Batchaufzeichnungen von Avid Media Composer, um die Medien erneut vom Band zu erfassen.

Filmmaterial mit verschiedenen Maßen Das Plug-In exportiert das Projekt mit der vollen Auflösung. Beim Import wird jedoch das gesamte Filmmaterial entsprechend der im Avid-Projekt angegebenen Auflösung skaliert.

Verschachtelte Sequenzen Das Plug-In erstellt die Masterkomposition aus den verschachtelten Sequenzen rekursiv (da Avid Media Composer keine Verbindung zu den verschachtelten Sequenzen unterstützt). In der AAF-Datei besteht daher keine Verknüpfung zwischen der Mastersequenz und den verschachtelten Sequenzen.

Titel Das Plug-In konvertiert Titel in Offline-Medien in Avid Media Composer.

Ablagenhierarchie Avid Media Composer platziert alle Elemente in einer einzelnen Ablage. Wenn ein Projekt mehrere Ablagen besitzt, werden diese zu einer Ablage zusammengefasst.

Grafikdateien Das Plug-In speichert einen Verweis auf alle Originaldateien, die Kompatibilität in Avid Media Composer ist jedoch auf die unterstützten Formate beschränkt. (Weitere Informationen zu unterstützten Grafikdateiformaten finden Sie in der Dokumentation zu Avid Media Composer.)

Projektelemente Das Plug-In konvertiert künstliche Clips, z. B. Balken und Farbton, Schwarzstreifen, Farbmaske und allgemeiner Filmvorspann, in Offline-Medien in XDV.

Sequenz- und Clipmarken Das Plug-In konvertiert alle Sequenzmarken mit Ausnahme der In- und Out-Marke der Sequenz in Positionsmarken auf der Timecode-Spur (TC1) in Avid Media Composer. Die Felder „Kapitel“, „URL“ und „Frameziel“ werden nicht konvertiert, da in Avid Media Composer keine äquivalenten Felder verfügbar sind. Das Plug-In konvertiert Clipmerken in Segmentmarken in Avid Media Composer.

Hinweis: *Das AAF-Export-Plug-In ignoriert Marker, die sich hinter dem Ende der Sequenz befinden.*

Position der Marke für die aktuelle Zeit In der exportierten Datei wird die ursprüngliche Position der Marke für die aktuelle Zeit beibehalten, wenn sich diese innerhalb der Sequenzdauer befindet. Andernfalls platziert das Plug-In die Marke für die aktuelle Zeit an das Ende der Avid Media Composer-Sequenz.

Gruppierte Clips Beim Importieren wird die Gruppierung von Clips aufgehoben und die Clips werden separat verarbeitet.

Überblendungen und Effekte Aus Adobe Premiere Pro in das AAF-Format exportierte Überblendungen und Effekte werden in Avid Media Composer eindeutig gekennzeichnet. Eine Tabelle mit unterstützten Überblendungen und Effekten finden Sie auf der Website von Adobe.

Archivieren

Der Projektmanager von Adobe Premiere Pro erleichtert mittels zwei Funktionen die Umsetzung eines effizienten Workflows: Der Speicherplatzbedarf des Projekts wird reduziert und die mit dem Projekt verbundenen Dateien werden konsolidiert.

Mit dem Projektmanager können Sie eine Version des Projekts erstellen, die als *zugeschnittenes Projekt* bezeichnet wird und sich nur auf das Material bezieht, das für die Sequenzen wichtig ist. Zudem können Sie festlegen, welche Sequenzen im zugeschnittenen Projekt enthalten sein sollen. Es müssen nicht alle enthalten sein. Zugeschnittene Projekte werden mit einem eindeutigen Namen im standardmäßigen Adobe Premiere Pro-Projektdateiformat (.prproj) gespeichert.

Im zugeschnittenen Projekt werden Dateiverweise so geändert, dass das Projekt nur auf die in der Sequenz verwendeten Teile des Filmmaterials (einschließlich Offlineclips) verweist. Sie können dabei festlegen, dass der Projektmanager die relevanten Teile der Originalmediendateien kopiert und diese als Quelldateien des zugeschnittenen Projekts verwendet. Sie können auch die Filmmaterialteile im zugeschnittenen Projekt als offline auflisten, sodass Sie diese vom Videoband aufnehmen können. (Die zweite Methode eignet sich für einen Offline/Online-Bearbeitungsablauf, bei dem minderwertiges Filmmaterial für die Bearbeitung beim Export durch hochwertiges Filmmaterial ersetzt wird.) Bei beiden Methoden wird der benötigte Speicherplatz reduziert, indem nur die zum Erstellen und Exportieren der Sequenzen im Projekt erforderlichen Medien verwendet werden. Die Originalmedien können Sie entweder archivieren oder löschen.

Weiterhin unterstützt Sie der Projektmanager beim Konsolidieren oder *Zusammenstellen* eines Projekts. Beim Zusammenstellen von Dateien werden das aktuelle Projekt und alle zugehörigen Mediendateien an eine Position kopiert. Verwenden Sie diese Funktion, um die Originalmediendateien eines Projekts zusammenzustellen, wenn diese an verschiedenen Orten gespeichert sind, und um ein Projekt für die Freigabe oder Archivierung vorzubereiten.

Beachten Sie Folgendes, wenn Sie ein zugeschnittenes Projekt und Originaldateien erstellen. Der Projektmanager kopiert nur die Teile des Originalfilmmaterials, die in den Sequenzen verwendet wurden. Sie können jedoch die Anzahl weiterer Frames oder *Zusatzframes* angeben, die dem neuen Filmmaterial hinzugefügt werden, sodass auch in dem zugeschnittenen Projekt noch kleinere Anpassungen möglich sind. Beim neuen Filmmaterial werden der Timecode sowie die Bandnummer des Original-Filmmaterials beibehalten. Wenn ein oder mehrere Clipkopien dieselben Frames wie andere Clipkopien verwenden, erstellt der Projektmanager eine Filmmaterialdatei, die nur diese gemeinsam genutzten Frames beinhaltet. Zudem kopiert der Projektmanager die im Originalprojekt verwendeten Standbildsequenzen. Standbilder, Titel und erzeugtes Filmmaterial, wie z. B. Farbbalken und Filmvorspann, werden ebenfalls beibehalten und nicht zugeschnitten. Offlineclips werden zugeschnitten.

Sie können beim Zuschneiden oder Zusammenstellen eines Projekts festlegen, ob das neue Projekt einige der nicht verwendeten Clips aus dem Originalprojekt beibehält.

Hinweis: *Der Projektmanager behält alle Effekt-Keyframes und Clipmarken bei, die sich außerhalb der In- bzw. Out-Points eines zugeschnittenen Clips befinden.*

Zuschneiden oder Kopieren Ihres Projekts

1 Wählen Sie „Projekt“ > „Projektmanager“.

2 Aktivieren Sie im Fenster „Projektmanager“ im Bereich „Quelle“ das Kontrollkästchen neben den Sequenzen, die im zugeschnittenen Projekt enthalten sein sollen. Klicken Sie zum Aktivieren aller Felder bei gedrückter Umschalttaste auf diese.

3 Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

Neues zugeschnittenes Projekt erstellen Erstellt eine neue Version des aktuellen Projekts, die nur auf das in der ausgewählten Sequenz enthaltene Filmmaterial verweist.

Dateien sammeln und in neues Verzeichnis kopieren Kopiert und konsolidiert das in den ausgewählten Sequenzen verwendete Filmmaterial.

Hinweis: *Der Projektmanager kopiert und sammelt keine After Effects-Kompositionen, die dynamisch mit einem Adobe Premiere Pro-Projekt verknüpft sind. Der Projektmanager speichert den Dynamic Link-Clip jedoch im zugeschnittenen Projekt als Offlineclip.*

4 Wählen Sie beliebige der folgenden Optionen aus (falls verfügbar):

Hinweis: *Die verfügbaren Optionen sind von den Optionen abhängig, die Sie im vorherigen Schritt ausgewählt haben.*

Nicht verwendete Clips ausschließen Gibt an, dass der Projektmanager Medien, die nicht im Originalprojekt verwendet wurden, nicht einschließt oder kopiert.

Offline erstellen Legt fest, dass der Projektmanager das Filmmaterial als offline kennzeichnet, das Sie zu einem späteren Zeitpunkt neu aufnehmen können. Wenn diese Option ausgewählt wird, behält der Projektmanager den Bandnamen des Original-Filmmaterials und den Timecode bei, um eine Aufnahme mit Hilfe von Batchlisten zu vereinfachen. Diese Option ist insbesondere dann nützlich, wenn Sie für das Originalprojekt eine geringe Auflösung gewählt haben oder ein Projekt archivieren. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn die Option „Neues zugeschnittenes Projekt erstellen“ ausgewählt ist. Die Auswahl dieser Option hat keine Auswirkung auf MXF-Dateien, da ihre echten Namen leer bleiben und dieses Medium nicht mithilfe der Batch-Neuaufnahme neu aufgenommen werden kann.

Hinweis: *Wenn Sie Filmmaterial mithilfe von Offlineclips eines zugeschnittenen Projekts erneut aufnehmen, werden die Originalclips, deren Einstellungen nicht mit den aktuellen Sequenzeinstellungen übereinstimmen, mit ihren ursprünglichen Einstellungen erneut aufgenommen. Um dieses Verhalten zu ändern, klicken Sie im Dialogfeld „Batchaufnahme" auf die Option „Clipeinstellungen übergehen" und geben die gewünschten Einstellungen für alle aufgenommenen Clips an. Diese Option wird jedoch nur selten für das Aufnehmen von DV-Filmmaterial verwendet.*

Handles einschließen Gibt die Anzahl der Frames an, die vor dem In- und nach dem Out-Point eines jeden zugeschnittenen Clips beibehalten werden sollen. Ein Wert von 30 bedeutet beispielsweise, dass 30 Frames vor dem In-Point und 30 Frames hinter dem Out-Point beibehalten werden. Handles dienen als Zusatzframes, die es ermöglichen, später kleine Anpassungen an den Änderungen im neuen Projekt vorzunehmen.

Vorschaudateien einschließen Legt fest, dass die im Originalprojekt gerenderten Effekte im neuen Projekt gerendert bleiben. Wenn diese Option nicht ausgewählt ist, belegt das neue Projekt zwar weniger Speicherplatz, doch die Effekte sind nicht gerendert. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn die Option „Dateien sammeln und in neues Verzeichnis kopieren" ausgewählt ist.

Dateien zur Audio-Angleichung einschließen Stellt sicher, dass die im Originalprojekt angeglichenen Audiodaten auch im neuen Projekt angeglichen sind. Wenn diese Option nicht ausgewählt ist, belegt das neue Projekt zwar weniger Speicherplatz, doch Adobe Premiere Pro gleicht die Audiodaten wieder an, sobald das Projekt geöffnet wird. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn die Option „Dateien sammeln und in neues Verzeichnis kopieren" ausgewählt ist.

Mediendateinamen an Clipnamen anpassen Benennt die kopierten Filmmaterial-Dateien mit den Namen der aufgenommenen Clips um. Wählen Sie diese Option, wenn Sie die aufgenommenen Clips innerhalb des Projektfensters umbenennen und die kopierten Filmmaterial-Dateien dieselben Namen besitzen sollen. (Importierte aufgenommene Dateien, insbesondere die Dateien, die mit Hilfe der Funktion „Szene suchen" aufgenommen wurden, verfügen u. U. nicht über aussagekräftige Namen, daher ist eine Umbenennung dieser Dateien im Projektfenster empfehlenswert.) Mit dieser Option wird sichergestellt, dass der Dateiname des aufgenommenen Filmmaterials so geändert wird, dass er den neuen Namen im Projektfenster widerspiegelt, wodurch die Organisation der Filmmaterial-Dateien erheblich vereinfacht wird. Die Auswahl dieser Option für eine MXF-Datei ändert den Benutzerclipnamen in der XML der Datei nicht; sie ändert jedoch den Dateinamen des Clips, der für das zugeschnittene Projekt kopiert wird, so dass er dem im Projektfenster angezeigten Clipnamen entspricht.

Hinweis: *Wenn Sie aufgenommene Clips umbenennen und dann die Option „Offline erstellen" auswählen, behält das anschließend kopierte Projekt den ursprünglichen Dateinamen bei und zeigt diesen an.*

Projektziel Gibt an, wo der Projektmanager die ausgewählten Dateien speichert. Klicken Sie auf „Durchsuchen", um zu einem anderen Speicherort als dem Standardort zu navigieren. Beim Erstellen eines zugeschnittenen Projekts erzeugt der Projektmanager einen Ordner namens „Zugeschnitten_*[Projektname]*", in dem das zugeschnittene Projekt und die anderen angegebenen Dateien (z. B. zugeschnittene Filmdateien) gespeichert werden. Beim Kopieren eines Projekts erzeugt der Projektmanager einen Ordner namens „Kopiert_*[Projektname]*", in den das Projekt, die Filmdateien und andere angegebene Dateien kopiert werden.

Hinweis: *Wenn ein Ordner mit dem gleichen Namen wie das zugeschnittene Projekt bereits existiert, hängt der Projektmanager eine Nummer an den Namen an. So können beispielsweise identische Namen von Nachfolgeprojekten um die folgenden Nummern erweitert werden: „_001, _002, _003, _004 usw,...".*

Speicherplatz Zeigt einen Vergleich zwischen der Größe der Dateien des aktuellen Projekts und der geschätzten Größe der zugeschnittenen bzw. kopierten Dateien an. Klicken Sie auf „Berechnen", um die Schätzung zu aktualisieren.

5 Klicken Sie auf „OK".

Beim Zuschneiden eines Projekts oder Kopieren oder Sammeln von Dateien produziert der Projektmanager keine P2-konforme MXF-Dateistruktur für Mediendateien, die aus einer P2-Quelle stammen.

Exportieren auf Videoband oder Film

Informationen zum Exportieren auf Videoband

Sie können die bearbeitete Sequenz direkt von Ihrem Computer auf Videoband aufzeichnen, um beispielsweise ein Masterband zu erstellen. Zu Beginn einer neuen Sequenz geben Sie das Format und die Qualität des Videobands im Dialogfeld „Neue Sequenz“ unter „Bearbeitungsmodus“ an.

Sie können mit den folgenden Geräten wie beschrieben eine Sequenz direkt auf Videoband aufzeichnen:

DV-Geräte Unter Windows oder Mac OS mit einer FireWire-Verbindung zwischen Gerät und Computer.

HDV-Geräte Nur unter Windows mit einer FireWire-Verbindung zwischen Gerät und Computer.

HD-Geräte Unter Windows oder Mac OS mit einer unterstützten HD-Aufnahmekarte und SDI- oder HD-Komponentenanschlüssen. Das Erfassen und Exportieren von HD-Video erfordert außerdem serielle Gerätesteuerung. Details entnehmen Sie dem Handbuch des Geräteanbieters.

Analoge Geräte Unter Windows oder Mac OS mit Aufnahmekarte, Wandler, Camcorder bzw. Rekorder, der die Sequenz für die Aufnahme mit dem Gerät in ein analoges Format konvertieren kann. Die meisten DV-, HDV- und HD-Kameras, alle DV-, HDV- und HD-Videokameras und einige Aufnahmekarten und Wandler können das Format konvertieren. Bei einigen digitale Camcordern ist es erforderlich, dass Sie die Sequenz zunächst digital aufzeichnen und die Aufnahme dann im digitalen Camcorder wiedergeben, um so ein Dubbing auf den analogen Videorekorder durchzuführen.

Für die Gerätesteuerungsfunktionen bei dem Export auf das analoge Gerät muss auch eine Gerätesteuerung installiert sein.

Bei vielen Videoaufnahmekarten gehört kompatible Plug-In-Software, die das Aufnehmen auf Videoband per Menübefehl ermöglicht, zum Zubehör. Wenn die angezeigten Optionen von den hier beschriebenen abweichen, enthält die Dokumentation für die Aufnahmekarte oder das Plug-In Anleitungen zum optimalen Verfahren für den Export auf Band.

Hinweis: *Stellen Sie vor dem Exportieren einer Sequenz sicher, dass alle enthaltenen Clips online sind.*

Verwandte Themen

„Informationen zum Einrichten Ihres Systems“ auf Seite 45

„Einrichten der Gerätesteuerung“ auf Seite 68

Vorbereiten des Exports auf DV-Videoband

Stellen Sie vor Beginn sicher, dass das Aufnahmegerät (Camcorder oder Videosystem) über FireWire mit Ihrem Computer verbunden ist.

Fügen Sie im Schnittfenster am Anfang und am Ende der Sequenz eine Schwarzmaske hinzu, um dem Videorekorder vor und nach der Sequenz zusätzliche Zeit einzuräumen. Wenn Sie Ihre Videobänder in einem Post-Production-Studio vervielfältigen lassen möchten, sollten Sie am Programmanfang mindestens 30 Sekunden Farbstreifen und Ton für die Video- und Audiokalibrierung hinzufügen. (Siehe „Erstellen von Farbbalken und eines 1-kHz-Tons“ auf Seite 177.)

1. Verbinden Sie das Gerät mit dem Computer, schalten Sie es ein, und versetzen Sie dieses in den VTR-, VCR- oder Wiedergabemodus.
2. Starten Sie Adobe Premiere Pro und öffnen Sie das Projekt.
3. Wählen Sie „Sequenz“ > „Sequenzeinstellungen“ und klicken Sie auf „Wiedergabeeinstellungen“

4 Geben Sie im Bereich „Export“ des Dialogfelds „Wiedergabeeinstellungen“ das entsprechende Format im Menü „Externes Gerät“ an. Wählen Sie eine der folgenden Einstellungen aus und klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld „Voreinstellungen“ zu schließen.

DV 29,97i (720 x 480) Gibt NTSC DV an, das eine Timebase von 29,97 fps und Halbbilder verwendet.

DV 25i (720 x 576) Gibt PAL DV an, das eine Timebase von 25 fps und Halbbilder verwendet.

DV 23,976i Gibt DV 24P (24 progressive) oder 24PA (24 progressive advanced) an, das eine Timebase von 23,976 und Halbbilder (die zu progressiv gescannten Frames mit einem Pulldown-Schema werden) verwendet.

5 Wählen Sie eine 24p-Konvertierungsmethode.

6 Beenden Sie andere laufende Programme auf Ihrem Computer.

Ihr Computer ist nun für den direkten Export auf Band bereit.

Exportieren einer Sequenz mithilfe der Gerätesteuerung auf Band

Bevor Sie Daten mit der Gerätesteuerung auf ein Videoband exportieren, vergewissern Sie sich, dass sowohl der Computer als auch die Kamera oder der Videorekorder ordnungsgemäß konfiguriert sind. Auf die gleiche Weise prüfen Sie die Konfiguration beim Aufnehmen von Videomaterial mit der Gerätesteuerung (siehe „Einrichten der Gerätesteuerung“ auf Seite 68).

Wenn die von Ihnen verwendeten Geräte mit Software-Plug-ins für Adobe Premiere Pro geliefert werden, stehen möglicherweise andere Gerätesteuerungsoptionen als die hier beschriebenen zur Verfügung. (Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation des Geräts.)

Bevor eine Sequenz auf ein HDV-Gerät exportiert werden kann, muss sie zunächst ins HDV-Format transkodiert werden. Adobe Premiere Pro führt den Transkodierungsvorgang automatisch aus, bevor eine Sequenz auf ein HDV-Gerät exportiert wird.

Hinweis: *Sie können bei einem HDV-Gerät nur unter Windows und mithilfe der Gerätesteuerung über FireWire auf Band exportieren.*

1 Überprüfen Sie, ob das Videoaufnahmegerät eingeschaltet und das richtige Band darin eingelegt ist. Suchen Sie ggf. den Timecode für die Position, an der die Aufnahme beginnen soll, und notieren Sie ihn. (Hierfür muss das Band über Timecodes verfügen. Siehe „Striping von Bändern oder Ersetzen von Timecode“ auf Seite 90.)

2 Aktivieren Sie die zu exportierende Sequenz und positionieren Sie die Arbeitsbereichsleiste auf dem Abschnitt der Sequenz, den Sie exportieren möchten.

Doppelklicken Sie in den Bereich direkt unter der Zeitleiste, um die Arbeitsbereichsleiste auf dem gesamten im Schnittfenster sichtbaren Abschnitt zu platzieren. Drücken Sie die Taste mit dem umgekehrten Schrägstrich (\), um zuerst die gesamte Sequenz anzuzeigen.

3 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Auf Band ausgeben“.

4 Um Adobe Premiere Pro die Steuerung des Videorekorders zu ermöglichen, wählen Sie „Aufnahmegerät aktivieren“ und führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Um einen bestimmten Frame auf dem Band für den Beginn der Aufnahme anzugeben, wählen Sie „Zusammensetzen an Timecode“ und geben Sie den In-Point ein. Wenn Sie diese Option nicht aktivieren, beginnt die Aufnahme an der aktuellen Bandposition.
- Um den Timecode des Geräts mit der Startzeit der Aufnahme zu synchronisieren, wählen Sie „Filmstart verzögern“ und geben Sie die Anzahl der Frames ein, um die der Film verzögert werden soll. Bei einigen Geräten ist eine Verzögerung zwischen dem Empfang des Aufnahmebefehls und dem Beginn der Filmwiedergabe vom Computer erforderlich.

- Um zu veranlassen, dass Adobe Premiere Pro mit dem Spulen des Bands vor der angegebenen Startzeit beginnt und der Videorekorder so eine konstante Geschwindigkeit beibehalten kann, wählen Sie „Vorlauf“ und geben die Anzahl der Frames ein, die vor dem Starten der Aufnahme abgespielt werden sollen. Bei vielen Geräten reichen 150 Frames aus.

5 Wählen Sie im Abschnitt „Optionen“ aus den gewünschten Optionen aus:

Abbruch nach ausgelassenen Frames Beendet den Export automatisch, wenn eine bestimmte Anzahl von Frames nicht erfolgreich exportiert wurde. Geben Sie die Anzahl in das Feld ein.

Bericht zu Frame-Auslassungen Erstellt einen Bericht in Textform mit Warnungen zu ausgelassenen Frames.

Audiodaten vor Export rendern Verhindert, dass durch Sequenzen mit komplexen Audiodaten beim Exportieren Frames ausgelassen werden.

6 Klicken Sie auf „Aufnehmen“ bzw. auf „Rendern und aufnehmen“ bei HDV-Geräten.

Beim Export auf ein HDV-Gerät wird ein Dialogfeld zum Rendern angezeigt. Eine Fortschrittsanzeige informiert Sie über den HDV-Transkodierungsvorgang. In der Regel beginnt der Export auf Band, wenn ca. 50 % des Transkodierungsvorgangs abgeschlossen sind.

7 Wenn Sie keine weiteren Aufnahmen mehr durchführen möchten, nachdem die Meldung „Aufnahme erfolgreich“ als Status angezeigt wird, klicken Sie auf „Abbrechen“, um das Dialogfeld „Auf Band ausgeben“ zu schließen.

Hinweis: *Wenn Sie die Gerätesteuerung verwenden möchten, diese jedoch nicht verfügbar ist, klicken Sie auf „Abbrechen“. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“, klicken Sie auf „Gerätesteuerung“, stellen Sie sicher, dass Ihr Gerät in den Gerätesteuerungsoptionen richtig eingerichtet ist, und klicken Sie auf „OK“. Starten Sie dann die Bandaufnahme erneut.*

Exportieren einer Sequenz auf Band ohne Gerätesteuerung

Um Sequenzen ohne Gerätesteuerung auf Videoband aufzunehmen, müssen Sie die Wiedergabe-Steuerelemente in Adobe Premiere Pro und die Aufnahme-Steuerelemente am Gerät manuell bedienen.

Hinweis: *Sie können bei einem HDV-Gerät nur unter Windows und mithilfe der Gerätesteuerung über FireWire auf Band exportieren.*

1 Aktivieren Sie die zu exportierende Sequenz.

2 Vergewissern Sie sich, dass die Sequenz auf dem Recorder oder der Kamera wiedergegeben wird. Ist dies nicht der Fall, prüfen Sie die Schritte zur Vorbereitung des Exports auf Band (siehe „Vorbereiten des Exports auf DV-Videoband“ auf Seite 515), oder lesen Sie in der Dokumentation Ihres analogen Geräts nach.

3 Überprüfen Sie, ob sich der Videorekorder im Aufnahmemodus befindet und das Band bis zu der Stelle vorgespult ist, an der die Aufzeichnung beginnen soll.

4 Setzen Sie die Marke für die aktuelle Zeit an den Anfang der Sequenz (oder des Arbeitsbereichs).

5 Drücken Sie die Aufnahme- oder Pausentaste am Gerät, um dieses in den Aufnahmemodus zu versetzen.

6 Klicken Sie im Programmmonitor auf die Schaltfläche zum Abspielen.

7 Ist das Programm beendet, klicken Sie auf die Stoppschaltfläche im Programmmonitor, und drücken Sie die Stopptaste am Gerät.

Erstellen von Kinofilmen

Wenn Sie Ihr fertiges Projekt als Kinofilm vorführen möchten, sollten Sie den Arbeitsablauf genau planen. Sie können einen *Matchback*-Prozess verwenden, bei dem Sie auf Film aufnehmen, dann auf Video übertragen und anschließend das Filmnegativ an Ihre Videobearbeitungen anpassen. Alternativ können Sie auf Video aufnehmen, das Material bearbeiten und das fertige Projekt dann auf Film übertragen. Idealerweise erfolgt die Aufnahme in einem High-Definition-Format, eventuell mit 24 fps entsprechend der Framerate von Kinofilmen. Auf jeden Fall ist es wichtig, die Unterschiede zwischen Film- und Videoformat zu berücksichtigen, z. B. hinsichtlich Bildauflösung, Seitenverhältnis und Framerate. Arbeiten Sie einen Plan aus, um diese Unterschiede in Einklang zu bringen.

Wählen Sie sorgfältig das Aufnahmeformat aus, das Ihren Anforderungen am ehesten entspricht, sowohl bei der Produktion als auch bei der Nachbearbeitung (Post-Produktion). Für die bei der Post-Produktion eingesetzten Tools kann es erforderlich sein, in bestimmten Formaten aufzunehmen bzw. die Aufnahmen in diese Formate zu konvertieren. Beim Exportieren aus der Post-Produktionssoftware können Sie geeignete Einstellungen für das verwendete Filmmaterial festlegen. Alternativ können Sie entscheiden, wie sich Ihre Bearbeitungen am besten auf Film übertragen lassen. Sie haben die Möglichkeit, zur Übertragung von Video auf Film eine entsprechende Einrichtung in Anspruch zu nehmen. Dabei kann ein *Kinofilmrekorder* zum Einsatz kommen, also ein Gerät, das Videoframes auf Kinofilm-Frames druckt. Zur Bestimmung der idealen Vorgehensweise sollten Sie sich vor Beginn mit der entsprechenden Produktions- und Post-Produktionseinrichtung beraten.

Exportieren für das Web

Informationen zum Exportieren für das Web

Im Gegensatz zu Rundfunkmedien oder speicherbasierten Medien wie DVDs oder Videobänder können für das Internet viele verschiedene Video- und Audionormen und Geräte verwendet werden. Obwohl immer mehr Nutzer über eine Breitbandverbindung zum Internet verfügen, die auch qualitativ hochwertigen Inhalt unterstützt, verfügen andere möglicherweise über Ausrüstung, die nur niedrige Datenraten und daher Inhalt mit geringerer Qualität unterstützt. Aus diesem Grund ist es häufig notwendig, Ihr Projekt in unterschiedliche Formate zu exportieren, die auf die unterschiedlichen Möglichkeiten des Publikums zugeschnitten sind. Dieser Vorgang ist vergleichbar mit dem Exportieren in verschiedene physische Medien, zum Beispiel VHS oder DVD, wobei jedoch noch mehr Formate zur Verfügung stehen.

Die Exporteinstellungen in Adobe Premiere Pro und Adobe After Effects umfassen Vorgaben für verschiedene Bandbreiten, sodass Sie die Ausgabedateien noch einfacher auf die Möglichkeiten das Publikums abstimmen können.

Arten der Web-Zustellung

Im Vergleich zu anderen Verbreitungsmedien sind die Webnormen zur Bereitstellung von Video- und Audioinhalten sehr zahlreich und inkonsistent. Der Inhalt im Internet wird mit zahlreichen unterschiedlichen Software- und Hardwarekonfigurationen angezeigt, die viele unterschiedliche Bandbreiten unterstützen. Aus diesem Grund stehen zahlreiche Codecs zur Verfügung, mit denen Video „Internet-freundlich" gemacht werden soll. Die Exporteinstellungen von Adobe Premiere Pro umfassen eine Reihe von Vorgaben, mit denen ein Film für ein bestimmtes Zielpublikum und entsprechend dessen Systemmöglichkeiten formatiert werden kann. Viele der Formate unterstützen die folgenden Technologien:

Progressiv herunterladbare Videos A *progressiv herunterladbarer* Film kann bereits wiedergegeben werden, bevor er vollständig heruntergeladen wurde. Die Wiedergabesoftware (z. B. QuickTime Player, Windows Media Player oder Real Player) berechnet, wie lange das Herunterladen des gesamten Films dauert und beginnt mit der Wiedergabe, sobald ausreichende Filmdaten zur ununterbrochenen Wiedergabe heruntergeladen wurden.

Streaming Video Mit Streaming-Medien werden Videodaten über das Internet oder ein anderes Netzwerk bereitgestellt, ohne dass eine Datei auf die Festplatte heruntergeladen werden muss. Dies ist mit der herkömmlichen Rundfunkübertragung vergleichbar. Die Bitrate, und damit die Qualität, von Streaming Video wird durch die Bandbreite des Netzwerks oder Modems eingeschränkt. Verwenden Sie beim Übertragen von Streaming Video über das Internet eine höhere Bitrate, wenn Sie wissen, dass Ihre Benutzer über einen Breitband-Internetzugang wie zum Beispiel DSL oder einen Kabelmodemdienst verfügen. Mit der Audiences- oder Alternates-Funktion des Encoders können Sie Versionen bereitstellen, die auf die Bitrateneinschränkungen für verschiedene Anzeigesituationen zugeschnitten sind. Streaming Video lässt sich am effektivsten im Intranet einer Firma verwenden, da hier häufig hohe Bandbreiten mit konstanter Leistung verfügbar sind. FLV, QuickTime, Windows Media und RealMedia umfassen Streaming Media-Formate.

Exportieren einer Datei für das Web

Sie können eine Sequenz oder einen Teil einer Sequenz in ein gängiges Format für die Übertragung von Videos im Web exportieren.

❖ Legen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ die folgenden Optionen fest:

Informationen zum Exportieren von Dateien finden Sie unter „Vorgehensweise für das Exportieren von Dateien“ auf Seite 477.

Format Geben Sie das von Ihrem Web-Host unterstützte Mediendateiformat an. Zu den unterstützten Formaten zählen H.264, FLV, QuickTime und Windows Media (nur Windows). Wählen Sie für den Export auf Google Video, MySpace, Yahoo! Video oder YouTube das Format H.264.

Weitere Informationen zum Exportieren in das FLV-Format erhalten Sie im Video-Lernprogramm Grundschulung zu Premiere Pro CS3: Exportieren in FLV auf der Website lynda.com.

Vorgabe Wählen Sie die Option, die mit den Angaben Ihres Web-Host am besten übereinstimmt. Sie können die Einstellungen für eine optimale Übereinstimmung anpassen und als neue Vorgabe speichern. Google Video, MySpace, Yahoo! Video und YouTube werden in diesem Menü angezeigt, wenn in der Formatauswahl das Dateiformat H.264 ausgewählt wurde.

Weitere Informationen zum Exportieren von Videos für Networking-Sites erhalten Sie im Video-Lernprogramm „Grundschulung zu Premiere Pro CS3: Exportieren für Websites sozialer Netzwerke“ unter Grundschulung zu Premiere Pro CS3: Exportieren für Websites sozialer Netzwerke auf der Website lynda.com.

Verwandte Themen

„Vorgehensweise für das Exportieren von Dateien“ auf Seite 477

Erstellen von FLV-Dateien

lynda.com Premiere Pro CS3 Grundlagenübung: Exportieren in FLV-Dateien

Exportieren in FLV-Dateien

lynda.com Exportieren in Social-Networking-Websites

Verschieben von Inhalt zwischen Adobe Premiere Pro und Adobe Flash

Nach dem Starten und Bearbeiten eines Videos in Adobe Premiere Pro können Sie Sequenzmarken in die Zeitleiste einfügen. Wenn Sie für diese Marken die Flash Cue-Point-Option auswählen, können die Marken in einer Rich-Media-Anwendung als Cue-Points fungieren. Es gibt zwei Arten von Cue-Point-Marken: eine für Ereignisse, eine für die Navigation. Sie können Cue-Point-Marken für die Navigation verwenden, um zu verschiedenen Abschnitten von FLV-Dateien zu gelangen und um das Einblenden von Textelementen auszulösen. Sie können Cue-Point-Marken für Ereignisse verwenden, um zu festgelegten Zeitpunkten Aktionsskripten in FLV-Dateien auszulösen.

Sie haben die Möglichkeit, einen Film aus Adobe Premiere Pro direkt in das FLV-Format zu exportieren. Es stehen verschiedene Exporteinstellungen zur Auswahl, mit denen Sie die Dateigröße und Audio- und Videoqualität gegeneinander abwägen und die für eine Zielgruppe oder ein Zielgerät erforderliche Bitrate einstellen können. Wenn Sie den Film mit einem Alphakanal exportieren, können Sie den Film ganz einfach als Ebene in einem Flash-Projekt verwenden.

Anschließend können Sie diesen Film in Adobe Flash importieren, um ihn auf einer interaktiven Website oder in einer Mobilanwendung zu verwenden. Flash interpretiert Sequenzmarken als Cue-Points für Ereignisse oder zur Navigation. In Flash können Sie auch die Oberfläche anpassen, die Ihr Video umgibt.

Da sich mit Flash Animationen erstellen lassen, können Sie als Alternative auch einen Film als Flash-Projekt starten, ihn als FLV-Datei exportieren und die FLV-Datei dann zur Bearbeitung in Adobe Premiere Pro importieren. In Adobe Premiere Pro könnten Sie beispielsweise Titel hinzufügen oder die Animation mit anderen Videoquellen mischen.

Tipps zum Erstellen von FLV-Dateien

Die folgenden Richtlinien helfen Ihnen dabei, FLV-Dateien mit bestmöglicher Qualität zu erstellen:

Arbeiten Sie bis zur Endausgabe mit Video im nativen Format.
Wenn Sie ein bereits komprimiertes digitales Videoformat in ein anderes Format wie FLV konvertieren, können durch den vorherigen Encoder Videostörungen auftreten. Die erste Komprimierungskomponente hat bereits einen Codierungsalgorithmus auf die Videodaten angewendet, der zu einer Reduzierung von Qualität, Bildgröße und Framerate geführt hat. Durch diese Komprimierung können auch digitale Artefakte oder Störungen hinzugekommen sein. Dieses Rauschen beeinträchtigt die abschließende Codierung. Unter Umständen ist eine höhere Datenrate erforderlich, um eine Datei in guter Qualität codieren zu können.

Je einfacher, desto besser.
Vermeiden Sie komplizierte Übergänge, die sich nur schlecht komprimieren lassen und im fertigen Film „pixelig" wirken. Am besten eignen sich in der Regel harte Schnitte (im Gegensatz zu Auflösungen). Ins Auge fallende Videosequenzen wie zum Beispiel ein Objekt, das hinter dem ersten Track nach vorne drängt, ein Umblätter-Effekt oder ein Objekt, das zuerst eine Kugel umkreist und anschließend aus dem Bildschirm springt, lassen sich nicht besonders gut komprimieren und sollten daher sparsam eingesetzt werden.

Sie sollten die Datenrate Ihrer Zielgruppe kennen.
Wenn Sie Videos über das Internet bereitstellen, erstellen Sie Dateien mit niedrigeren Datenraten. Benutzer mit schneller Internetanbindung können die Dateien ohne oder mit nur geringer Wartezeit laden. Der Download über eine Modemverbindung kann jedoch einige Zeit in Anspruch nehmen. Gestalten Sie die Clips kurz, um die Downloadzeiten für Modembenutzer in annehmbaren Grenzen zu halten.

Wählen Sie die richtige Framerate.
Die Framerate gibt die Bilder pro Sekunde (FPS) an. Bei einem Clip mit höherer Datenrate kann eine niedrigere Framerate die Wiedergabe durch beschränkte Bandbreite verbessern. Beim Komprimieren eines Clips mit wenig Bewegung lässt sich beispielsweise die Datenrate durch Halbieren der Framerate nur um schätzungsweise 20 % verringern. Wenn Sie hingegen ein Video mit vielen bewegten Bildern komprimieren, hat die Verringerung der Framerate wesentlich größere Auswirkungen auf die Datenrate.

Da Videos bei der Verwendung der nativen Frameraten am besten aussehen, sollten Sie die Framerate hoch lassen, wenn dies in Anbetracht der Bereitstellungskanäle und der Wiedergabeplattformen möglich ist. Für die Bereitstellung im Internet fragen Sie bitte Ihren Hostingservice nach diesen Einzelheiten. Bei Mobilgeräten sollten Sie die gerätespezifischen Kodierungsvorgaben und den über Adobe Media Encoder in Adobe Premiere Pro verfügbaren Geräteemulator verwenden. Müssen Sie die Framerate ohnehin verringern, so erzielen Sie die besten Ergebnisse, wenn Sie sie durch einen ganzzahligen Wert teilen.

Hinweis: *Wenn Sie Videoclips in eine SWF-Datei einbetten, muss die Framerate des Videoclips mit der Framerate der SWF-Datei übereinstimmen. Zum Kodieren von Video mit der Framerate der FLA-Datei verwenden Sie die Einstellungen für „Erweiterte Videokodierung" im FLV-Importassistenten.*

Wählen Sie eine Bildgröße aus, die zu Ihrer Datenrate und dem Frameseitenverhältnis passt.
Bei gleichbleibender Datenrate (Verbindungsgeschwindigkeit) nimmt die Videoqualität ab, je größer das Bild dargestellt wird. Bei der Auswahl des Bildformats für Ihre Kodiereinstellungen sollten Sie zudem die Framerate, das Quellmaterial sowie Ihre persönlichen Vorlieben berücksichtigen. Zur Vermeidung von Pillarboxing ist es wichtig, eine Bildgröße mit demselben Seitenverhältnis wie in Ihrem Ausgangsmaterial zu verwenden. Bei der Codierung von NTSC-Material im PAL-Format tritt beispielsweise Pillarboxing auf.

In Adobe Premiere Pro stehen im Exporteinstellungen-Dialogfeld verschiedene FLV-Vorgaben zur Verfügung. Dazu gehören vorgegebene Bildgrößen und Frameraten für die verschiedenen Fernsehstandards mit unterschiedlichen Datenraten. Benutzen Sie die folgende Liste gängiger Bildgrößen (in Pixeln) zur Orientierung oder experimentieren Sie mit den verschiedenen Adobe Media Encoder-Vorgaben, um die beste Einstellung für Ihr Projekt zu finden.

Modem NTSC 4 x 3 162 x 120

Modem PAL 4 x 3 160 x 120

T1/DSL/Kabel NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/Kabel PAL 4 x 3 768 x 576

Nutzen Sie Streaming, um beste Leistung zu erzielen.
Zur Verringerung der Downloadzeit, Bereitstellung umfangreicher Interaktivitäts- und Navigationsfunktionen oder Überwachung der Servicequalität sollten Sie FLV-Videodateien mit dem Flash Media Server streamen oder den von einem der FLV-Streaming-Servicepartner über die Adobe-Website angebotenen Service nutzen. Weitere Informationen zum Unterschied zwischen progressivem Herunterladen und Streaming mit Flash Media Server finden Sie unter „Delivering Flash Video: Understanding the Difference Between Progressive Download and Streaming Video" auf der Flash Developer Center-Website.

Progressive Downloads
Sie sollten wissen, wie lange das Herunterladen Ihres Videos dauert, sodass es bis zum Ende ohne Unterbrechung wiedergegeben werden kann, damit der Download abgeschlossen werden kann. Während der erste Teil Ihres Videoclips heruntergeladen wird, möchten Sie vielleicht anderen Inhalt anzeigen, um den Download zu verbergen. Verwenden Sie bei kurzen Clips folgende Formel: Pause = Downloadzeit – Wiedergabezeit + 10 % der Wiedergabezeit. Wenn Ihr Clip beispielsweise 30 Sekunden und der Download eine Minute dauert, sollten Sie einen Ladepuffer von 33 Sekunden einrichten (60 Sekunden – 30 Sekunden + 3 Sekunden = 33 Sekunden).

Entfernen Sie Rauschen und Interlacing.
Im Hinblick auf eine optimale Kodierung müssen Sie ggf. Störungen und Zeilensprünge beseitigen.

Je höher die Qualität des ursprünglichen Videos ist, desto besser ist das Endergebnis. Von der Framerate und vom Bildformat her können Internetvideos in der Regel nicht mit Videos für den Fernseher konkurrieren. Dafür weisen Computermonitore eine deutlich bessere Farbtreue, Sättigung, Schärfe und Auflösung als Fernsehbildschirme auf. Selbst wenn ein digitales Video nur in einem kleinen Fenster wiedergegeben wird, spielt die Bildqualität hierbei eine wesentlich größere Rolle als beim analogen Fernsehen, da Fehler, die auf dem TV-Bildschirm kaum erkennbar sind, auf einem Computermonitor störend zu Tage treten können.

FLV- und SWF-Dateien sind eher für die progressive Anzeige auf Computerbildschirmen und anderen Geräten konzipiert als für Zeilensprung-Displays wie bei Fernsehgeräten. Zeilensprungmaterial, das auf einem progressiven Display angezeigt wird, kann in Bereichen mit viel Bewegung wechselhaft vertikale Linien aufweisen. Daher ist in allen FLV-Vorgaben im Adobe Media Encoder die Entfernung von Zeilensprüngen standardmäßig aktiviert.

Befolgen Sie dieselben Richtlinien für Audio.
Diese Erwägungen gelten gleichermaßen für die Audio- wie für die Videoproduktion. Eine zufriedenstellende Audiokomprimierung lässt sich nur auf der Grundlage qualitativ hochwertiger Audiodaten realisieren. Wenn Sie Material von einer CD kodieren, sollten Sie die Datei mit direkter digitaler Übertragung aufzeichnen, und nicht über die analoge Eingabe Ihrer Soundkarte. Die Soundkarte erfordert eine unnötige Digital-zu-Analog- und Analog-zu-Digital-Konvertierung, die Störungen in der Audioquelldatei verursachen kann. Sowohl für Windows- als auch für Macintosh®-Plattformen stehen verschiedene Hilfsprogramme zur direkten digitalen Datenübertragung zur Verfügung. Wenn Sie von einer analogen Quelle aufnehmen, sollten Sie die Soundkarte mit der besten Qualität verwenden.

Exportieren für den Adobe Media Player

Der Adobe Media Player eignet sich hervorragend zum Wiedergeben von FLV-Dateien, sei es per Streaming von einem Server oder beim Abspielen des Materials von einer lokalen Festplatte. Sie können FLV-Dateien für die Wiedergabe im Adobe Media Player exportieren. Wählen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ im Menü „Format“ die Option „FLV | F4V“. Legen Sie dann spezifische Einstellungen entsprechend den Anforderungen des FLV-Hosts bzw. Ihrer Zielgruppe fest.

Informationen zum Auswählen eines FLV-Codecs im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ finden Sie im Abschnitt „On2 VP6- und Sorenson Spark-Video-Codecs“ auf der Seite Videos erfassen und kodieren der Developer Center-Website.

Informationen zum Auswählen der für Ihre Zielgruppe am besten geeigneten Einstellungen bei Video- und Audiomaterial, Kodierung und Bitrate erhalten Sie über den Bitraten-Rechner für Flash-Video (FLV) auf der Developer Center-Website.

Weitere Informationen zum Exportieren von Video für den Adobe Media Player finden Sie unter www.adobe.com/go/lrvid4116_xp_de.

Verwandte Themen

www.adobe.com/go/lrvid4116_xp_de

www.adobe.com/go/lrvid4093_xp_de

www.adobe.com/go/lrvid4097_xp_de

Exportieren in QuickTime

❖ Geben Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ als Format QuickTime an und wählen Sie dann eine Option aus dem Menü „Vorgabe“.

Wählen Sie für die Wiedergabe auf iPods im Formatmenü der Exporteinstellungen das Format H.264 anstelle des Formats QuickTime. Wählen Sie aus dem Menü „Vorgabe“ eine Option für Apple iPods.

Exportieren von Videodateien mit Alphakanälen

You can export video into files containing an alpha channel, with any of several 32-bit codecs. A file with 32-bit depth can assign 8 bits to each of three color channels, plus 8 bits to an alpha channel.

Exportieren einer AVI-Datei mit einem Alphakanal

1 Select the sequence you want to export with an alpha channel.

2 Select File > Export Media.

3 From the Format menu in the Export Settings dialog box, select Microft AVI.

4 Select the Video tab.

5 From the Video Codec menu, select None.

6 From the Depth menu, select 32 bit.

7 Adjust the other settings as desired.

8 Click OK.

Exportieren einer MOV-Datei mit einem Alphakanal

1 Select the sequence you want to export with an alpha channel.

2 Select File > Export Media.

3 From the Format menu in the Export Settings dialog box, select QuickTime.

4 Select the Video tab.

5 From the Video Codec menu, select Animation, or None.

6 From the Codec Settings menu, select 32 bit.

7 Adjust the other settings as desired.

8 Click OK.

Exportieren einer FLV-Datei mit einem Alphakanal

1 Select the sequence you want to export with an alpha channel.

2 Select File > Export Media.

3 From the Format menu in the Export Settings dialog box, select FLV|F4V.

4 From the Preset menu, select Custom.

5 Select the Video tab.

6 For Codec, select On2 VP6.

7 Check Encode Alpha Channel.

8 Adjust the other settings as desired.

9 Click OK.

Exportieren auf iPods, Mobiltelefone, PSPs und andere mobile Geräte

Exportieren auf iPods, Mobiltelefone, PSPs und andere mobile Geräte

Sie können eine Sequenz oder einen Teil einer Sequenz in ein Dateiformat exportieren, das für die Verwendung mit Apple iPods, 3GPP-Mobiltelefonen, Sony PSPs oder anderen mobilen Geräten kompatibel ist. Wählen Sie in den Exporteinstellungen eine H.264-Formatvorgabe für das Zielgerät aus. Ein Video zum Exportieren von Video für verschiedene Medien und Geräte finden Sie unter www.adobe.com/go/vid0264_de

❖ Legen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ die folgenden Optionen fest:

Format Wählen Sie H.264.

Vorgabe Wählen Sie die Vorgabe für das Zielgerät aus dem Menü aus.

Video exportieren Wählen Sie diese Option, um Videodaten in die exportierte Datei einzuschließen, oder deaktivieren Sie die Option.

Audio exportieren Wählen Sie diese Option, um Audiodaten in die exportierte Datei einzuschließen, oder deaktivieren Sie die Option.

Informationen zum Exportieren von Dateien finden Sie unter „Vorgehensweise für das Exportieren von Dateien“ auf Seite 477.

Weitere Informationen zur Verwendung des Geräte-Managers erhalten Sie im Video-Lernprogramm Neue Funktionen in Premiere Pro CS3: Exportieren über den Geräte-Manager auf der Website lynda.com.

Verwandte Themen

Exportieren von Video- und FLV-Dateien aus Adobe Premiere Pro

lynda.com Neue Funktionen in Premiere Pro CS3: Exportieren über Device Manager

Verwenden von Adobe Device Central mit Adobe Premiere Pro

Mit Device Central können Adobe Premiere Pro-Benutzer in einer Vorschau sehen, wie Videodateien auf verschiedenen mobilen Geräten angezeigt werden.

Ein Videoproduzent muss z. B. ein Video erstellen, dass in mehreren Formaten verwendet wird. Eine Version des Videos muss für die Verwendung auf mobilen Geräten optimiert werden. Mit Device Central kann die Version für mobile Geräte in einer Vorschau für mehrere Geräte dargestellt werden, um sicherzustellen, dass das Video ordnungsgemäß angezeigt wird.

Verwandte Themen

www.adobe.com/go/lrvid4062_dc_de

Anzeigen einer Vorschau eines Films auf einem virtuellen mobilen Gerät mit Adobe Premiere Pro

Mit Adobe Device Central können Sie ein Vorschau von Filmen ansehen, die für mobile Geräte in Emulationen dieser Geräte formatiert wurden. Diese Option ist für die meisten der im Adobe Media Encoder aufgeführten H.264-Formate verfügbar.

1 Stellen Sie bei Windows-Computern sicher, dass QuickTime installiert ist.

2 Starten Sie Adobe Premiere Pro.

3 Öffnen Sie die Datei, für die eine Vorschau angezeigt werden soll.

4 Wählen Sie die Datei im Projektbereich oder Schnittfenster aus.

5 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Medium“.

6 Wählen Sie im Bereich „Exporteinstellungen“ des gleichnamigen Dialogfelds im Dropdown-Menü „Format“ die Option „H.264“ aus.

7 Wählen Sie eine Vorgabe für mobile Geräte aus (z. B. 3GPP).

„In Device Central öffnen“ sollte standardmäßig aktiviert sein.

Die Datei wird gerendert.

8 Um das Standardverzeichnis und den Dateinamen zu ändern, klicken Sie auf das Hot Text-Steuerelement „Ausgabename“. Öffnen Sie dann das gewünschte Verzeichnis und geben Sie einen Dateinamen ein.

9 Klicken Sie auf „OK“.

Eine temporäre Datei wird auf der Registerkarte „Device Central Emulator“ angezeigt.

10 Zum Fortfahren des Tests doppelklicken Sie in den Listen „Gerätegruppen“ oder „Verfügbare Geräte“ auf den Namen eines anderen Geräts.

Bewährte Verfahren für Content auf mobilen Geräten

Adobe Device Central ist eine Anwendung, mit der Sie Ihre Videodateien für die Wiedergabe auf einer Vielzahl von mobilen Geräte optimieren können. Sie können mithilfe von Device Central Content testen, der mit den folgenden Adobe-Produkten erstellt wurde: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Dreamweaver, Adobe Premiere Pro und Adobe After Effects. Verwenden Sie die folgenden Tipps, um Videoinhalte zu erstellen, die für eine Wiedergabe auf mobilen Geräten optimiert sind.

Tipps zum Erstellen von Videos für mobile Geräte

Befolgen Sie diese Tipps beim Aufnehmen von Inhalten für mobile Geräte:

- Kurze Aufnahmen sind besser. Versuchen Sie, das Objekt vom Hintergrund getrennt zu halten; die Farben und Werte zwischen Hintergrund und Objekt sollten nicht zu ähnlich sein.
- Achten Sie auf die Beleuchtung. Schwache Beleuchtung ist bei mobilen Geräten ein größeres Problem und kann die Sichtbarkeit auf kleinen Bildschirmen reduzieren. Filmen und justieren Sie mit dieser Einschränkung im Hinterkopf.
- Vermeiden Sie übermäßiges Schwenken oder Drehen.

Befolgen Sie die folgenden Tipps beim Bearbeiten von Videos mit Adobe Premiere Pro und After Effects:

- Stellen Sie die Bildfrequenz für den Ausgabefilm entsprechend des Ausgabegeräts oder der Ausgabeart ein. Ein Werbespot in After Effects kann beispielsweise für die Verbreitung auf mobilen Geräten mit 15 Bildern pro Sekunde (FPS), für die Ausstrahlung im amerikanischen Fernsehen jedoch mit 29,97 FPS gerendert werden. In der Regel sollten Sie eine niedrigere Bildfrequenz verwenden. Eine Bildfrequenz von 22 FPS ist ein guter Kompromiss, um die Dateigröße ohne Qualitätseinbußen zu reduzieren.
- Gestalten Sie den Film so klein wie möglich und entfernen Sie jegliche irrelevante Inhalte, insbesondere leere Frames. Viele Aktionen können vor dem Kodieren ausgeführt werden, um die Dateigröße zu beschränken. Einige davon betreffen Aufnahmetechniken, wohingegen andere (z. B. die Anwendung von Stabilisierungs-Tools bei After Effects, Reduzierung des Bildrauschens oder Weichzeichnung) Post-Produktionsaufgaben sind, die die Komprimierung für den Encoder vereinfachen.

  Hinweis: *Tipps zur Verkleinerung von Filmen finden Sie in der Online-Hilfe für After Effects und Adobe Premiere Pro.*
- Passen Sie das Farbbedienfeld an das entsprechende mobile Gerät an. Mobile Geräte verfügen in der Regel über eine eingeschränkte Farbauswahl. Mit der Vorschau in Device Central kann festgestellt werden, ob die verwendeten Farben für ein einzelnes Gerät oder eine Reihe von Geräten optimal sind.
- Videoclips anpassen. Mit der Ansicht in Graustufen können Werte leichter verglichen werden.
- Verwenden Sie die in Adobe Media Encoder verfügbaren Vorgaben. Einige Vorgaben sind für den Export in mobile 3GPP-Geräte mit Adobe Media Encoder entworfen. 3GPP-Vorgaben sind in Standardgrößen vorhanden: 176 x 144 (QCIF), 320 x 240 und 352 x 288.
- Schneiden Sie mit Bedacht. Es ist allgemein üblich, mit Standard-DV-Projekteinstellungen zu arbeiten und die Datei in den Formaten DV, DVD, Flash, WMV und Mobile 3GPP auszugeben. Verwenden Sie die üblichen Vorgaben, aber beachten Sie zum Zeitpunkt der Kodierens den Unterschied zwischen 4:3- bzw. 16:9-Videos und dem 11:9-Seitenverhältnis von mobilem 3GPP. Das Freistellungswerkzeug von Adobe Media Encoder ermöglicht genau wie das Freistellungswerkzeug in Photoshop die Beschränkung auf beliebige Proportionen und fügt zu den vorhandenen Formaten 4:3 und 16:9 die Vorgabe 11:9 hinzu.
- Arbeiten Sie mit einem Seitenverhältnis, das der Ausgabe des mobilen Geräts entspricht. Vorgaben für neue Projekt erleichtern dies (nur in Windows verfügbar). Die Frameabmessungen sind größer als die endgültige Ausgabegröße (die Arbeit in 176 x 144 kann sich beispielsweise beim Hinzufügen von Titeln schwierig gestalten), aber sie weisen für leichteres Kodieren dasselbe Seitenverhältnis wie der Ausgabeframe auf. Jede Windows-Projektvorgabe rendert die Datei als unkomprimiertes Video, aber die meisten Computer können eine Datenrate mit derartig reduzierten Bildgrößen und halbierten Frameraten verarbeiten. (Dieser Prozess gilt für Projekte, bei denen die Ausgabe nur für mobile Geräte stattfindet.) Zwei Frameseitenverhältnisse machen die Mehrzahl der von mobilen Geräten unterstützten Formate aus: 4:3 (QVGA, VGA usw.) und 11:9 (CIF, QCIF, Sub-QCIF). Diese zwei üblichen Projektvorgaben sind im Adobe Media Encoder-Ordner „Mobil & Vorgaben“ enthalten.

  Hinweis: *Verwenden Sie nicht die Gerätedaten in Device Central, um zu ermitteln, wie eine benutzerdefinierte Vorgabe konfiguriert wird. Device Central verfügt über keine Informationen zu Video- bzw. Audio-Unterstützung (Bildgrößen, Codecs, Bitraten usw.). Die Angaben zur Bildgröße in Device Central beziehen sich auf Bildschirm-, Hintergrund- und Bildschirmschonergröße, die von den Videogrößen abweichen.*

Weitere Tipps und Techniken zum Erstellen von Inhalten für Mobiltelefone und mobile Geräte finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_de.

Exportieren von XMP-Metadaten

Exportieren von XMP-Metadaten mit einem Clip

Wenn ein Clip Metadaten enthält, können Sie diese Metadaten beim Kodieren des Clips exportieren.

Hinweis: *Die Option „XMP-Metadaten der Quelle einbeziehen" steht beim Exportieren der Formate MPEG-1 (nur Windows), Windows Media (nur Windows), MPEG-2, MPEG-2 Blu-ray, FLV | F4V, H.264 und QuickTime zur Verfügung.*

1. Klicken Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen" ggf. auf die Schaltfläche „Erweiterter Modus", um die Bedienfelder mit Optionen einzublenden.
2. Klicken Sie rechts neben den Bedienfeldern mit Optionen auf die Schaltfläche für das Bedienfeldmenü, um das Bedienfeldmenü zu öffnen.
3. Aktivieren Sie die Option „XMP-Metadaten der Quelle einbeziehen".

Bearbeiten von XMP-Metadaten in einer Datei vor dem Exportieren

Sie können einer Sequenz oder Komposition Metadaten hinzufügen und diese dann beim Kodieren der Sequenz bzw. Komposition exportieren.

1. Klicken Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen" ggf. auf die Schaltfläche „Erweiterter Modus", wenn die Bedienfelder mit Optionen nicht bereits eingeblendet sind.
2. Klicken Sie rechts neben den Bedienfeldern mit Optionen auf die Schaltfläche für das Bedienfeldmenü, um das Bedienfeldmenü zu öffnen.
3. Wählen Sie die Option „Dateiinformationen".
4. Geben Sie im Dialogfeld nach Bedarf Informationen in die Metadatenfelder ein und klicken Sie auf OK.

Anhängen von XMP-Metadaten an eine Datei vor dem Exportieren

1. Klicken Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen" ggf. auf die Schaltfläche „Erweiterter Modus", wenn die Bedienfelder mit Optionen nicht bereits eingeblendet sind.
2. Klicken Sie rechts neben den Bedienfeldern mit Optionen auf die Schaltfläche für das Bedienfeldmenü, um das Bedienfeldmenü zu öffnen.
3. Wählen Sie die Option „Dateiinformationen".
4. Klicken Sie im Fenster „Dateiinformationen" auf die Registerkarte für die Art der zu importierenden Metadaten.
5. (Optional) Einige Registerkarten, z. B. die Registerkarte „Beschreibung", enthalten ein Menü mit einer Auswahl an vorgegebenen Metadaten, beispielsweise unterschiedlichen Arten von Copyright-Informationen. Wählen Sie die gewünschte Art aus.
6. Wählen Sie im Menü neben der Schaltfläche „OK" die Option „Importieren", wählen Sie dann im Popupmenü „Importoptionen" die gewünschte Option und klicken Sie auf „OK".
7. Wechseln Sie zum Verzeichnis mit der gewünschten XMP-Datei, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf „Öffnen".
8. Klicken Sie auf „OK".

Verwandte Themen

„Einstellungen des Registerkartenmenüs" auf Seite 490

Kapitel 15: Tastaturbefehle

Viele Befehle und Schaltflächen verfügen über Entsprechungen auf der Tastatur. Auf diese Weise können Sie Aufgaben mit minimalem Mauseinsatz ausführen. Sie können außerdem Tastaturbefehle hinzufügen oder ändern. Der Standardsatz mit Kurzbefehlen wird als Werkseinstellungen von Adobe Premiere Pro bezeichnet.

Suchen und Anpassen von Tastaturbefehlen

Suchen von Tastaturbefehlen

❖ Ermitteln Sie die Kurzbefehle für ein Werkzeug, eine Schaltfläche oder einen Menübefehl wie folgt:

- Wenn Sie den Tastaturbefehl für ein Werkzeug oder eine Schaltfläche suchen, positionieren Sie den Mauszeiger über dem Werkzeug bzw. der Schaltfläche, bis die entsprechende QuickInfo angezeigt wird. Gibt es einen Tastaturbefehl für das Werkzeug oder die Schaltfläche, erscheint dieser in der QuickInfo hinter der Beschreibung des Werkzeugs bzw. der Schaltfläche.
- Die Tastaturbefehle für Menübefehle stehen rechts neben dem jeweiligen Befehl.
- Informationen zu den am häufigsten verwendeten Kurzbefehlen, die nicht in QuickInfos oder in Menüs erscheinen, finden Sie in den Tabellen in diesem Kapitel. Eine umfassende Liste aller Standardkurzbefehle finden Sie unter „Bearbeiten“ > „Tastaturanpassung“. Im Dialogfeld „Anpassung der Tastatur“ können Sie auch überprüfen, ob Tastaturbefehle von einem Benutzer geändert bzw. angepasst wurden.

Tastenkombinationen anpassen

Sie können zusätzlich zu den Standardtastaturbefehlen eigene Tastaturbefehle für fast alle Menübefehle, Schaltflächen oder Werkzeuge zuweisen. Das Anpassen der Tastaturbefehle gibt Ihnen die Möglichkeit, Befehlen Tastaturbefehle zuzuweisen, die noch nicht darüber verfügen, Tastaturbefehle von selten verwendeten Befehlen anderen, häufiger genutzten Befehlen zuzuordnen oder Tastaturbefehle in Übereinstimmung mit Befehlen anderer Softwareprogramme festzulegen. Wenn andere Befehle verfügbar sind, können Sie sie aus dem Kontextmenü „Festlegen“ im Dialogfeld „Anpassung der Tastatur“ auswählen. Sie können verschiedene Tastaturbefehlssätze speichern und die Standardeinstellungen wiederherstellen.

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Tastaturanpassung“.

2 (Optional) Wählen Sie aus dem Kontextmenü „Festlegen“ im Dialogfeld „Anpassung der Tastatur“ die Tastaturbefehle aus, die Sie in Adobe Premiere Pro verwenden möchten:

Adobe Premiere Pro - Werkseinstellungen Lädt die in Adobe Premiere Pro verwendeten Tastaturbefehle. Dies sind die Standardbefehle.

Tastaturbefehle für Avid Xpress DV 3.5 Lädt Tastaturbefehle, die mit denen in Avid Xpress DV 3.5 identisch sind. Dies ist hilfreich für Benutzer, die von Avid auf Adobe Premiere Pro umsteigen.

Tastaturbefehle für Final Cut Pro 4.0 Lädt Tastaturbefehle, die mit denen in Final Cut Pro 4.0 identisch sind. Dies ist hilfreich für Benutzer, die von Final Cut Pro auf Adobe Premiere Pro umsteigen.

3 Wählen Sie im Dialogfeld „Anpassung der Tastatur“ eine Option aus dem Kontextmenü:

Anwendung Zeigt Befehle der Menüleiste nach Kategorie sortiert angezeigt.

Bereiche Zeigt die den Bereichen und Kontextmenüs von Fenstern zugeordneten Befehle an.

Werkzeuge Zeigt eine Liste mit Werkzeugsymbolen an.

4 Suchen Sie in der Spalte „Befehl“ den Befehl, für den ein Tastaturbefehl erstellt oder geändert werden soll. Klicken Sie ggf. auf das Dreieck rechts neben dem Kategorienamen, um die Befehle in dieser Kategorie einzublenden.

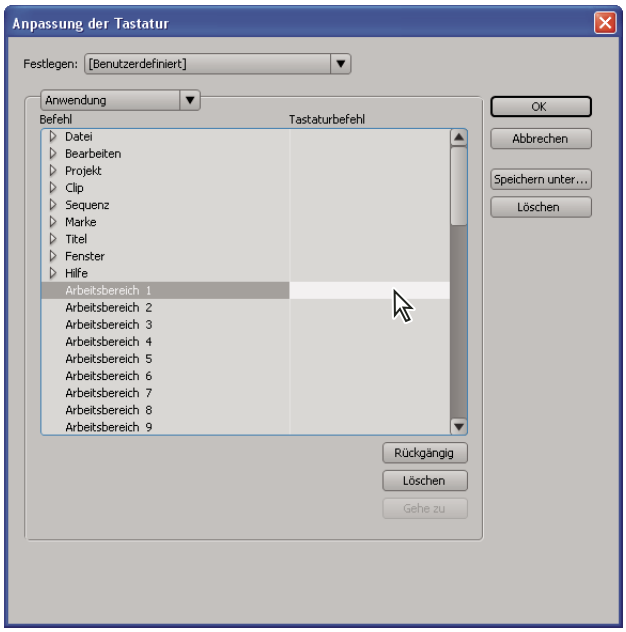
5 Klicken Sie in das Tastaturbefehlsfeld des Objekts, um es auszuwählen.

6 Geben Sie den Tastaturbefehl ein, der für das Objekt verwendet werden soll. Wenn der Tastaturbefehl bereits verwendet wird, wird Ihnen mitgeteilt, dass er in Zukunft nicht mehr für den ursprünglichen Befehl zur Verfügung steht, falls Sie Ihre Änderung beibehalten möchten.

7 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um einen Tastaturbefehl zu löschen und ihn wieder dem ursprünglichen Befehl zuzuweisen, klicken Sie auf „Rückgängig“.
- Um zu dem Befehl zu wechseln, dem der Tastaturbefehl zuvor zugewiesen war, klicken Sie auf „Gehe zu“.
- Um einen von Ihnen eingegebenen Tastaturbefehl zu löschen, klicken Sie auf „Löschen“.
- Um einen von Ihnen zuvor eingegebenen Tastaturbefehl erneut einzugeben, klicken Sie auf „Wiederherstellen“.

8 Wiederholen Sie den beschriebenen Vorgang, um weitere Tastaturbefehle einzugeben. Anschließend klicken Sie auf „Speichern unter“, geben Sie einen Namen für Ihre Tastaturbelegung ein, und klicken Sie auf „Speichern“.



Auswählen eines Tastaturbefehls

Hinweis: *Einige Befehle können nur vom Betriebssystem verwendet und daher nicht in Adobe Premiere Pro neu zugeordnet werden. Die Plus-Taste (+) und die Minus-Taste (-) auf dem numerischen Tastaturblock können ebenfalls nicht zugewiesen werden, da sie für die Eingabe relativer Timecodewerte benötigt werden. Dies gilt jedoch nicht für die Minus-Taste (-) auf der Tastatur.*

Entfernen von Tastaturbefehlen

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Tastaturanpassung“.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um einen Tastaturbefehl zu entfernen, wählen Sie den gewünschten Tastaturbefehl aus und klicken auf „Löschen“.
- Um mehrere Tastaturbefehle zu entfernen, wählen Sie den Befehlssatz aus dem Kontextmenü „Festlegen“ aus und klicken auf „Löschen“. Klicken Sie in der daraufhin angezeigten Warnung auf „Löschen“, um die Auswahl zu bestätigen.

Wechseln zu einem anderen Satz von Tastaturbefehlen

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Tastaturanpassung“.

2 Wählen Sie anschließend im Kontextmenü „Festlegen“ den gewünschten Befehlssatz aus.

Drucken von Tastaturbefehlen

Sie können eine Liste mit Tastaturbefehlen aus dem Dialogfeld „Tastaturanpassung“ in ein Textdokument einfügen und sie anschließend ausdrucken.

1 Wählen Sie „Bearbeiten“.

2 Klicken Sie bei gedrückter Strg-+Umschalttaste (Windows) bzw. Befehls-+Umschalttaste (Mac OS) auf „Tastaturanpassung“.

3 Wählen Sie eine Gruppe von Tastaturbefehlen aus dem Dropdown-Menü „Einstellen“ aus.

4 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Zwischenablage“.

5 Legen Sie ein neues Dokument mit einem Texteditor an.

6 Fügen Sie den Inhalt der Zwischenablage in das Dokument ein (häufig über die Option „Datei“ > „Einfügen“).

Standardtastaturbefehle

Der Standardsatz mit Kurzbefehlen wird als Werkseinstellungen von Adobe Premiere Pro bezeichnet.

Tasten zur Auswahl von Werkzeugen

Wählen Sie zum Anzeigen einer Liste aller Tastaturbefehle „Bearbeiten“ > „Anpassung der Tastatur“ aus. Darüber hinaus werden die meisten Tastaturbefehle in den Menübefehlen und QuickInfos angezeigt. Häufig verwendete Tastaturbefehle werden in der Tabelle aufgeführt.

Ergebnis	Tastaturbefehl (Windows und Mac OS)
Auswahlwerkzeug	V
Spurauswahl	A
Löschen und Lücke schließen	B
Rollen	N
Rate ausdehnen	X
Rasierklinge	C
Unterschieben	Y
Verschieben	U

Ergebnis	Tastaturbefehl (Windows und Mac OS)
Zeichenstift-Werkzeug	P
Hand	H
Zoom	Z

Tasten zum Anzeigen von Fensterbereichen

Wählen Sie zum Anzeigen einer Liste aller Tastaturbefehle „Bearbeiten“ > „Anpassung der Tastatur“ aus. Darüber hinaus werden die meisten Tastaturbefehle in den Menübefehlen und QuickInfos angezeigt. Häufig verwendete Tastaturbefehle werden in der Tabelle aufgeführt.

Ergebnis	Tastaturbefehl (Windows und Mac OS)
Fenster entgegen dem Uhrzeigersinn nacheinander aktivieren	Strg + Umschalt+<
Fenster im Uhrzeigersinn nacheinander aktivieren	Strg + Umschalt+>
Audiomixerfenster	Umschalt + 6
Effekteinstellungsfenster	Umschalt + 5
Effektfenster	Umschalt + 7
Quellmonitorfenster	Umschalt + 2
Programmmonitorfenster	Umschalt + 4
Projektfenster	Umschalt + 1
Schnittfenster	Umschalt + 3
Aktives Fenster schließen	Strg + W (Windows), Befehl + W (Mac OS)
Ausgewähltes Fenster als Vollbild anzeigen	‘ [Accent Grave oder Tilde] (amerikanische Tastaturen), oder Taste links neben der Ziffer „1“ (andere Tastaturen), oder die „@“-Taste auf japanischen Tastaturen

Tasten für das Aufnahmefenster

Wählen Sie zum Anzeigen einer Liste aller Tastaturbefehle „Bearbeiten“ > „Anpassung der Tastatur“ aus. Darüber hinaus werden die meisten Tastaturbefehle in den Menübefehlen und QuickInfos angezeigt. Häufig verwendete Tastaturbefehle werden in der Tabelle aufgeführt.

Ergebnis	Tastaturbefehl (Windows und Mac OS)
Zwischen Bearbeitungsfeldern wechseln	Tabulator
Aufnahme abbrechen	Esc
Auswerfen	E
Schneller Vorlauf	F
Zu In-Point gehen	Q
Zu Out-Point gehen	W
Aufnehmen	G

Ergebnis	Tastaturbefehl (Windows und Mac OS)
Zurückspulen	R
Schritt zurück	Nach-links-Pfeil
Schritt vorwärts	Nach-rechts-Pfeil
Anhalten	S

Tasten für den Multi-Kamera-Monitor

Wählen Sie zum Anzeigen einer Liste aller Tastaturbefehle „Bearbeiten“ > „Anpassung der Tastatur“ aus. Darüber hinaus werden die meisten Tastaturbefehle in den Menübefehlen und QuickInfos angezeigt. Häufig verwendete Tastaturbefehle werden in der Tabelle aufgeführt.

Ergebnis	Tastaturbefehl (Windows und Mac OS)
Zum nächsten Schnittpunkt gehen	Bild-ab-Taste
Zum vorherigen Schnittpunkt gehen	Bild-auf-Taste
Wiedergabe/Stopp	Leertaste
Aufnahme Ein/Aus	0
Kamera 1 auswählen	1
Kamera 2 auswählen	2
Kamera 3 auswählen	3
Kamera 4 auswählen	4
Schritt zurück	Nach-links-Pfeil
Schritt vorwärts	Nach-rechts-Pfeil

Tasten für das Projektfenster

Wählen Sie zum Anzeigen einer Liste aller Tastaturbefehle „Bearbeiten“ > „Anpassung der Tastatur“ aus. Darüber hinaus werden die meisten Tastaturbefehle in den Menübefehlen und QuickInfos angezeigt. Häufig verwendete Tastaturbefehle werden in der Tabelle aufgeführt.

Ergebnis	Windows-Tastenkombination	Mac OS-Tastenkombination
Auswahl mit Optionen löschen	Strg + Rücktaste	Befehl + Vorwärts löschen
Auswahl nach unten erweitern	Umschalt + Nach-unten-Pfeil	Umschalt + Nach-unten-Pfeil
Auswahl nach links erweitern	Umschalt + Nach-links-Pfeil	Umschalt + Nach-links-Pfeil
Auswahl nach rechts erweitern	Umschalt + Nach-rechts-Pfeil	Umschalt + Nach-rechts-Pfeil
Auswahl nach oben erweitern	Umschalt + Nach-oben-Pfeil	Umschalt + Nach-oben-Pfeil
Auswahl nach unten bewegen	Nach-unten-Pfeil	Nach-unten-Pfeil

Ergebnis	Windows-Tastenkombination	Mac OS-Tastenkombination
Auswahl ans Ende bewegen	Ende	Ende
Auswahl an den Anfang bewegen	Pos1	Pos1
Auswahl nach links bewegen	Nach-links-Pfeil	Nach-links-Pfeil
Auswahl nach unten bewegen	Bild-ab-Taste	Bild-ab-Taste
Auswahl nach oben bewegen	Bild-auf-Taste	Bild-auf-Taste
Auswahl nach rechts bewegen	Nach-rechts-Pfeil	Nach-rechts-Pfeil
Auswahl nach oben bewegen	Nach-oben-Pfeil	Nach-oben-Pfeil
Miniaturansicht vor	Umschalt +]	Umschalt +]
Miniaturansicht zurück	Umschalt + [	Umschalt + [

Tasten für das Schnittfenster

Wählen Sie zum Anzeigen einer Liste aller Tastaturbefehle „Bearbeiten“ > „Anpassung der Tastatur“ aus. Darüber hinaus werden die meisten Tastaturbefehle in den Menübefehlen und QuickInfos angezeigt. Häufig verwendete Tastaturbefehle werden in der Tabelle aufgeführt.

Ergebnis	Windows-Tastenkombination	Mac OS-Tastenkombination
Arbeitsbereichsleiste auf Sequenz einstellen	Auf Arbeitsbereichsleiste doppelklicken	Auf Arbeitsbereichsleiste doppelklicken
In-Point auf Arbeitsbereichsleiste setzen	Alt + [	Wahl + [
Out-Point auf Arbeitsbereichsleiste setzen	Alt +]	Wahl +]
In- und Out-Points löschen	G	G
In-Point löschen	D	D
Auswahl aufheben	Rücktaste	Rückschritttaste
Out-Point löschen	F	F
In- oder Out-Point von Audio bzw. Video unabhängig voneinander bearbeiten	Alt + In- oder Out-Point ziehen	Wahl + In- oder Out-Point ziehen
Zu In-Point gehen	Q	Q
Zu Out-Point gehen	W	W
Zum nächsten Schnittpunkt gehen	Bild-ab-Taste	Bild-ab-Taste
Zum vorherigen Schnittpunkt gehen	Bild-auf-Taste	Bild-auf-Taste
Zum Ende des ausgewählten Clips gehen	Umschalt + Ende	Umschalt + Ende
Zum Anfang des ausgewählten Clips gehen	Umschalt + Pos 1	Umschalt + Pos 1
Zum Ende der Sequenz gehen (bei aktivem Schnittfenster)	Ende	Ende
Zum Anfang der Sequenz gehen (bei aktivem Schnittfenster)	Pos1	Pos1

Ergebnis	Windows-Tastenkombination	Mac OS-Tastenkombination
Zu Marke mit Sequenznummer gehen	Strg + 1	Befehl + 1
Frame-Übereinstimmung	M	M
Ausgewählten Clip um eine bestimmte Anzahl Frames vorwärts verschieben	+ gefolgt von der Anzahl der Frames eingeben und die Eingabetaste drücken	+ gefolgt von der Anzahl der Frames eingeben und die Eingabetaste drücken
Ausgewählten Clip um eine bestimmte Anzahl Frames rückwärts verschieben	- gefolgt von der Anzahl der Frames eingeben und die Eingabetaste drücken	+ gefolgt von der Anzahl der Frames eingeben und die Return-Taste drücken
Clipauswahl um fünf Frames nach links bewegen	Alt + Umschalt + ,	Wahl + Umschalt + ,
Clipauswahl um einen Frame nach links bewegen	Alt + ,	Wahl + ,
Clipauswahl um fünf Frames nach rechts bewegen	Alt + Umschalt + .	Wahl + Umschalt + .
Clipauswahl um einen Frame nach rechts bewegen	Alt + .	Wahl + .
Von CTI bis Out-Point wiedergeben	Strg + Leertaste	Strg + Leertaste (nur englische Tastaturen)
Von In- bis Out-Point mit Vorlauf und Abspann wiedergeben	Umschalt + Leertaste	Umschalt + Leertaste
Zwischen Wiedergabe/Anhalten wechseln	Leertaste	Leertaste
Schnelle Wiedergabe vorwärts	Umschalttaste gedrückt halten und L so oft drücken, bis die gewünschte Geschwindigkeit erreicht ist. Umschalttaste loslassen.	Umschalttaste gedrückt halten und L so oft drücken, bis die gewünschte Geschwindigkeit erreicht ist. Umschalttaste loslassen.
Wiedergabe vorwärts in normaler Geschwindigkeit	L	L
Immer einen Frame einzeln wiedergeben	K + L gleichzeitig drücken	K + L gleichzeitig drücken
Langsame Wiedergabe vorwärts (8 fps)	K + L gedrückt halten	K + L gedrückt halten
Schnelle Wiedergabe rückwärts	Umschalttaste gedrückt halten und J so oft drücken, bis die gewünschte Geschwindigkeit erreicht ist. Umschalttaste loslassen.	Umschalttaste gedrückt halten und J so oft drücken, bis die gewünschte Geschwindigkeit erreicht ist. Umschalttaste loslassen.
Wiedergabe rückwärts in normaler Geschwindigkeit	J	J
Immer einen Frame einzeln umgekehrt wiedergeben	K + J gleichzeitig drücken	K + J gleichzeitig drücken
Langsame Wiedergabe rückwärts (8 fps)	K + J gedrückt halten	K + J gedrückt halten
Verschachtelte Sequenz anzeigen	Umschalt + T	Umschalt + T
Löschen und Lücke schließen	Alt + Rücktaste	Wahl + Entf
In-Point setzen	I	I
Nächste verfügbare, nummerierte Schnittfenstermarke setzen	Umschalt + * (über den Ziffernblock)	Umschalt + * (über den Ziffernblock)

Ergebnis	Windows-Tastenkombination	Mac OS-Tastenkombination
Out-Point setzen	O	O
Nicht nummerierte Marke setzen	* (über den Ziffernblock)	* (über den Ziffernblock)
Nächsten Bildschirm anzeigen	Nach-unten-Pfeil	Nach-unten-Pfeil
Vorherigen Bildschirm anzeigen	Nach-oben-Pfeil	Nach-oben-Pfeil
Shuttle - langsam links	Umschalt + J	Umschalt + J
Shuttle - langsam rechts	Umschalt + L	Umschalt + L
Shuttle - Stopp	K	K
Clipauswahl um fünf Frames nach links überschieben	Alt + Umschalt + Nach-links-Pfeil	Wahl + Umschalt + Nach-links-Taste
Clipauswahl um einen Frame nach links überschieben	Alt + Nach-links-Pfeil	Wahl + Nach-links-Taste
Clipauswahl um fünf Frames nach rechts überschieben	Alt + Umschalt + Nach-rechts-Pfeil	Wahl + Umschalt + Nach-rechts-Taste
Clipauswahl um einen Frame nach rechts überschieben	Alt + Nach-rechts-Pfeil	Wahl + Nach-rechts-Taste
Audio und Video unabhängig voneinander unterschieben	Alt-Taste gedrückt halten und den Audio- oder Videoteil des Clips mit dem Auswahlwerkzeug ziehen	Wahltaste gedrückt halten und den Audio- oder Videoteil des Clips mit dem Auswahlwerkzeug ziehen
Schritt zurück	Nach-links-Pfeil	Nach-links-Pfeil
Fünf Frames/Einheiten zurück	Umschalt + Nach-links-Pfeil	Umschalt + Nach-links-Pfeil
Schritt vorwärts	Nach-rechts-Pfeil	Nach-rechts-Pfeil
Fünf Frames/Einheiten vor	Umschalt + Nach-rechts-Pfeil	Umschalt + Nach-rechts-Pfeil
Zwischen verfügbaren Timecode-Anzeigeformaten wechseln	Mit Strg-Taste auf Hot Text klicken	Mit Befehlstaste auf Hot Text klicken
Zuschneiden	T	T
Einzoomen/Auszoomen aus bzw. in ganze Sequenzansicht	\	\ (nur englische Tastaturen)

Tasten für das Titelfenster

Wählen Sie zum Anzeigen einer Liste aller Tastaturbefehle „Bearbeiten“ > „Anpassung der Tastatur“ aus. Darüber hinaus werden die meisten Tastaturbefehle in den Menübefehlen und QuickInfos angezeigt. Häufig verwendete Tastaturbefehle werden in der Tabelle aufgeführt.

Ergebnis	Windows-Tastenkombination	Mac OS-Tastenkombination
Bogen-Werkzeug	A	A
Kerning um fünf Einheiten reduzieren	Alt + Umschalt + Nach-links-Pfeil	Wahl + Umschalt + Nach-links-Taste
Kerning um eine Einheit reduzieren	Alt + Nach-links-Pfeil	Wahl + Nach-links-Taste
Zeilenabstand um fünf Einheiten reduzieren	Alt + Umschalt + Nach-unten-Pfeil	Wahl + Umschalt + Nach-unten-Taste
Zeilenabstand um eine Einheit reduzieren	Alt + Nach-unten-Pfeil	Wahl + Nach-unten-Taste
Textgröße um fünf Punkte reduzieren	Strg + Alt + Umschalt + Nach-links-Pfeil	Befehl + Wahl + Umschalt + Nach-links-Taste
Textgröße um einen Punkt reduzieren	Strg + Alt + Nach-links-Pfeil	Befehl + Wahl + Nach-links-Taste
Ellipse-Werkzeug	E	E
Kerning um fünf Einheiten erhöhen	Alt + Umschalt + Nach-rechts-Pfeil	Wahl + Umschalt + Nach-rechts-Taste
Kerning um eine Einheit erhöhen	Alt + Nach-rechts-Pfeil	Wahl + Nach-rechts-Taste
Zeilenabstand um fünf Einheiten erhöhen	Alt + Umschalt + Nach-oben-Pfeil	Wahl + Umschalt + Nach-oben-Taste
Zeilenabstand um eine Einheit erhöhen	Alt + Nach-oben-Pfeil	Wahl + Nach-oben-Taste
Textgröße um fünf Punkte erhöhen	Strg + Alt + Umschalt + Nach-rechts-Pfeil	Befehl + Wahl + Umschalt + Nach-rechts-Taste
Textgröße um einen Punkt erhöhen	Strg + Alt + Nach-rechts-Pfeil	Befehl + Wahl + Nach-rechts-Taste
Copyright-Symbol einfügen	Strg + Alt + Umschalt + C	Befehl + Wahl + Umschalt + C
Symbol für eingetragene Marke einfügen	Strg + Alt + Umschalt + R	Befehl + Wahl + Umschalt + R
Linienzeichner	L	L
Neuer Titel	Strg + T	Befehl + T
Ausgewähltes Objekt um fünf Pixel nach unten bewegen	Umschalt + Nach-unten-Pfeil	Umschalt + Nach-unten-Pfeil
Ausgewähltes Objekt um ein Pixel nach unten bewegen	Nach-unten-Pfeil	Nach-unten-Pfeil
Ausgewähltes Objekt um fünf Pixel nach links bewegen	Umschalt + Nach-links-Pfeil	Umschalt + Nach-links-Pfeil
Ausgewähltes Objekt um ein Pixel nach links bewegen	Nach-links-Pfeil	Nach-links-Pfeil
Ausgewähltes Objekt um fünf Pixel nach rechts bewegen	Umschalt + Nach-rechts-Pfeil	Umschalt + Nach-rechts-Pfeil
Ausgewähltes Objekt um ein Pixel nach rechts bewegen	Nach-rechts-Pfeil	Nach-rechts-Pfeil
Ausgewähltes Objekt um fünf Pixel nach oben bewegen	Umschalt + Nach-oben-Pfeil	Umschalt + Nach-oben-Pfeil

Ergebnis	Windows-Tastenkombination	Mac OS-Tastenkombination
Ausgewähltes Objekt um ein Pixel nach oben bewegen	Nach-oben-Pfeil	Nach-oben-Pfeil
Zeichenstift-Werkzeug	P	P
Objekte am unteren Rand für geschützte Titel positionieren	Strg + Umschalt + D	Befehl + Umschalt + D
Objekte am linken Rand für geschützte Titel positionieren	Strg + Umschalt + F	Befehl + Umschalt + F
Objekte am oberen Rand für geschützte Titel positionieren	Strg + Umschalt + O	Befehl + Umschalt + O
Rechteck-Werkzeug	R	R
Drehungswerkzeug	O	O
Auswahlwerkzeug	V	V
Textwerkzeug	T	T
Werkzeug „Vertikaler Text“	C	C
Keil-Werkzeug	W	W

Tasten für das Zuschnittfenster

Wählen Sie zum Anzeigen einer Liste aller Tastaturbefehle „Bearbeiten“ > „Anpassung der Tastatur“ aus. Darüber hinaus werden die meisten Tastaturbefehle in den Menübefehlen und QuickInfos angezeigt. Häufig verwendete Tastaturbefehle werden in der Tabelle aufgeführt.

Ergebnis	Windows-Tastenkombination	Mac OS-Tastenkombination
Fokus Ausgang und Eingang	Alt + 1	Wahl + 1
Fokus Eingang	Alt + 3	Wahl + 3
Fokus Ausgang	Alt + 2	Wahl + 2
Rückwärts zuschneiden, große Verschiebung	Alt + Umschalt + Nach-links-Pfeil	Wahl + Umschalt + Nach-links-Taste
Rückwärts zuschneiden, ein Frame	Alt + Nach-links-Pfeil	Wahl + Nach-links-Taste
Vorwärts zuschneiden, große Verschiebung	Alt + Umschalt + Nach-rechts-Pfeil	Wahl + Umschalt + Nach-rechts-Taste
Vorwärts zuschneiden, ein Frame	Alt + Nach-rechts-Pfeil	Wahl + Nach-rechts-Taste

Tasten für das Effekteinstellungsfenster

Wählen Sie zum Anzeigen einer Liste aller Tastaturbefehle „Bearbeiten“ > „Anpassung der Tastatur“ aus. Darüber hinaus werden die meisten Tastaturbefehle in den Menübefehlen und QuickInfos angezeigt. Häufig verwendete Tastaturbefehle werden in der Tabelle aufgeführt.

Ergebnis	Windows-Tastenkombination	Mac OS-Tastenkombination
Zum Anfang des ausgewählten Clips gehen (bei aktivem Effekteinstellungsfenster)	Pos1	Pos1
Zum Ende des ausgewählten Clips gehen (bei aktivem Effekteinstellungsfenster)	Ende	Ende

Index

Symbole

„Einpassen"-Option *Siehe* Vierpunktbearbeitung 185

Zahlen

1080i 162
1080p 162
16-Punkt-Korrekturmaske Effekt 422
24p-Filmmaterial
  Projekte 162
  Timecode 165
3:2-Pulldown 163
3D Effekt 427
3GP
  importieren 95
3GPP-Mobiltelefone 488
4-Farben-Verlauf Effekt 410
4-Punkt-Korrekturmaske Effekt 422
5.1 Surroundsound
  aufteilen, auf Monoclips 233
  heruntermischen, auf weniger Kanäle 264
  Tonschwenk und Balanceregelung 259
  Wissenswertes 223
720p 162
8-Punkt-Korrekturmaske Effekt 422

A

AAC
  importieren 96
AAF 497
  importieren 97
Ablagen
  benutzerdefiniert 311
  Effekte 302
  erstellen 311
  Favoriten 302
  hinzufügen und löschen 120
  Inhalt anzeigen 121
Absatztext
  neu anordnen 278
  Vergleich mit Punkttext 274
  Wissenswertes 274
Abspann-Voreinstellung 17
Abspielen des Arbeitsbereichs 17
Adobe After Effects
  Konvertierung von Ebenen in Adobe Premiere Pro 36
  mit Adobe Premiere Pro verwenden 31
  Optimierung von After Effects-Inhalt für mobile Geräte 525
Adobe Audition
  Audiodaten bearbeiten 266
Adobe Bridge 23, 31
  mit Adobe Premiere Pro verwenden 31
  Wissenswertes 31
Adobe Device Central 524
Adobe Dynamic Link 31
  Kompositionen neu verknüpfen 44
  Neue After Effects-Komposition, Befehl 42
  Projekte speichern 41
  Speichern unter, Verhalten 41
  Verknüpfte Clips in Adobe Premiere Pro vorläufig unterdrücken 44
  Wissenswertes 39
Adobe Encore 28
  Kapitelmarkierungen festlegen 220
  mit Adobe Premiere Pro verwenden 31
Adobe Exchange 4
Adobe Flash
  Integration in Adobe Premiere Pro 519
  Integration mit Adobe Premiere Pro 38
  mit Adobe Premiere Pro verwenden 31
Adobe Illustrator
  AI-Dateien als Sequenz importieren 105
  AI-Dateien als Standbilder importieren 105
  AI-Dateien rastern 105
Adobe Media Encoder 484
  Audio-Optionen 491
  Befehl 480
  Dateiformate 488
  Filteroptionen 493
  Video-Optionen 493
  Wissenswertes 484
Adobe OnLocation 21
Adobe Photoshop
  Clips erstellen und bearbeiten 34
  mit Adobe Premiere Pro verwenden 31
  PSD-Dateien importieren 105
Adobe Premiere 6.0 und 6.5 34
Adobe Premiere Pro
  Arbeiten mit After Effects 34
  Integration in Flash 38
  Konvertierung von Elementen in After Effects 37
  Optimierung von Premiere Pro-Inhalt für mobile Geräte 525
Adobe Product Improvement Program 2
Adobe Soundbooth
  Audiodaten bearbeiten in 265, 266
  Dateien verwenden 108
  mit Adobe Premiere Pro verwenden 31
Adobe Premiere Pro CS4
  Erste Schritte 1
  neue Funktionen 5
After Effects. *Siehe* Adobe After Effects
After Effects-Kompositionen
  importieren 111
AI. *Siehe* Adobe Illustrator
Aktivieren, Befehl 203
Aktivierung der Software 1
Alle offline, Dateioption 57
Alphaanpassung Effekt 419
Alpha-Glühen Effekt 430
Alphakanal abschrägen Effekt 428
Alphakanäle 465
  andere Adobe-Anwendungen 463
  anzeigen 137
  Clips 462
  Einführung 465
  exportieren 482
  integriert und direkt 466
  maskiert und nicht maskiert 466
  Optionen 463
An aktueller Zeitposition durchschneiden, Befehl 206
An Encore senden 28
Analoge Medien
  Audiodaten aufnehmen 240
  Video aufnehmen 77
  Wissenswertes 64
Anamorphisch 2:1, Einstellung 60
Ändern der Spurengröße 152
Andocken von Bedienfeldern 8
Anführungszeichen (Taste) 12
Angeglichene Audiodateien 212

Animieren
Clips 313
Keyframes 449
Ankerpunkte 319
Clips 313
Titelfenster 282
Ankerpunkt-umwandeln-Werkzeug 283
Anwendungsübergreifender Arbeitsablauf 31
Anzeigebereichsleiste
Quell- und Programmmonitor 136
Schnittfenster 149
Anzeigemodus 137
Anzeigemodus im Referenzmonitor 145
Arbeitsablauf
anwendungsübergreifend 31
grundlegend 21
plattformübergreifend 30
Arbeitsbereich
Größe ändern 210
Leiste, einstellen und verschieben 209
Markierungen 210
QuickInfo 210
Vorschauen automatisch abspielen 211
Wissenswertes 149
Arbeitsbereich rendern, Befehl 209
Arbeitsbereiche
Ablagebereiche 8
andocken und gruppieren 8
benutzerdefinierte Layouts speichern 12
Größe von Bedienfeldgruppen ändern 10
importieren 13
löschen 12
mehrere Monitore 13
schwebende Fenster 8
wählen 8
Wissenswertes 7, 21
zuletzt verwendeten öffnen 13
zurücksetzen 12
Arbeitslaufwerke 51
Audio 52
festlegen 51
Leistung erhöhen 52
Video 52
Voreinstellungen 240
Vorschaudateien 52
Wissenswertes 51
Arithmetik Effekt 386
ASF
importieren 95
ASIO 50, 239
Audio
Audio exportieren 500
Aufnahmeeinstellungen 240
bestätigen 108
Bittiefe 492
CD 107
CFA-Dateien 108
Clips, anzeigen 227
Crossfade 249
digitalisieren 242
Einheiten 226, 227, 236
Exporteinstellungen 500
Exportieren 500
extrahieren 232
Filmkommentare 240
Kassettendecks 242
Keyframes reduzieren 454
komprimiert 108
Lautstärke 447
MP3 108
PEK-Dateien 109
rendern 51
Rückkopplung 243
Samples 236, 240
Spuren 222
Submixe 261, 264
Tonhöhe 324
Überblendungen 249
Verstärkung 244, 245
Wellenformen 228
Zuordnung 229
Audio bestätigen 108
Audio exportieren (Befehl) 500
Audio exportieren, Befehl 500
Audio Mixer
über 225
Audiobalance
Balance (Audio) Effekt 370
Audiobänder 242
Audioblöcke. *Siehe* Audio-Interleave
Audiodaten
Ausgaberouting 261, 262, 264
auswählen, für die Wiedergabe 226
Balanceregelung 257, 454
bearbeiten, in Adobe Audition 266
bearbeiten, in Adobe Soundbooth 265, 266
digitalisieren 240
heruntermischen 264
Signalweg festlegen 224
Tonschwenk 257
Übersteuerung 225
Verarbeitungsreihenfolge 224
Audioeinheiten 226, 227
in Monitor- und Schnittfenstern 236
Audioexporteinstellungen 492
Audio-Interleave 492
Audiokanäle 50
Wissenswertes 222, 223
zuordnen 229
Audio-Master-Aussteuerungsfenster 226
Audiomixer 248
Änderungen automatisieren 254
Audioeinheiten festlegen 227
Effektliste 226
Spuren stummschalten 247
Tonschwenk und Balanceregelung 258
Audiospuren
Konvertierung in After Effects 37
mischen 248
Wissenswertes 222
Audiospuren im Audio-Mixer 225
Audioüberblendung anwenden, Befehl 249
Audioüberblendungen
Konvertierung in After Effects 38
Audition 31
Audition. *Siehe* Adobe Audition
auf Band ausgeben 515
Auf DVD ausgeben, Befehl 480
Auf Framegröße skalieren
Standard 211
Auf Rahmengröße skalieren 17
Auf- und Zusammenfalten von Spuren 150, 152
Aufnahme
Audio und Video, Schaltfläche 183
Probleme 74
Tipps 79
vorbereiten 55
Aufnahmeeinstellungen
analog 77
Audio 240
Batchliste 82
Dateispeicherorte 53
Aufnahmefenster
Steuerelemente 68
Wissenswertes 22, 65
Aufnahmekarten 77, 154

Aufnehmen
mit Gerätesteuerung 71
ohne Gerätesteuerung 71
Systemanforderungen 64
Wissenswertes 64
Aufnehmen, Audio
Eingangskanal vorbereiten 242
stummschalten 243
Aufnehmen, Multi-Kamera-Sequenzen 168
Aufteilen auf Monoclips, Befehl 233
Aufzeichnen von Clips 80, 81
Ausgabe
Auf Videoband ohne Gerätesteuerung 517
Ausgelassene Frames 65, 125, 517
Ausrichten
Clips 204
Kanten 204
Marke für die aktuelle Zeit 148
Objekte 285
Ausschließen von Spuren 150
Aussteuerungsanzeige nur für Eingang, Befehl 226
Auswahl 13, 14
Auswählen
Clips 202
Auswahlfeld, Clips auswählen 202
Auto-Farbe Effekt 368, 380
Auto-Kontrast 339, 368, 380
Automatisch abspielbare DVDs
erstellen 508
Automatisch in Sequenz umwandeln, Befehl 186
Automatisch speichern (Befehl) 155
automatische Szenensuche 73
Automatischer Schwarz-Tonwert 339
Automatischer Weiß-Tonwert 339
Automatisches Speichern von Projekteinstellungen 56
Auto-Rollen
Schnittfenster 17
Auto-Tonwertkorrektur Effekt 368, 380
AVCHD 5
AVC-I 95
AVI
exportieren 498
importieren 95, 96

B

Balanceregelung, Audio 257, 454
Band. *Siehe* Videoband
Bandloser Workflow 5, 27
Bandpass Effekt 370
Bässe Effekt 370
Batchaufnahme
Clips 83
Einstellungen 82
Fehlerbehebung 83
neu aufnehmen 87
Projektmanager verwenden 512
Wissenswertes 79
Batchkodierung 5
Batchlisten
einrichten 82
importieren und exportieren 84
neu aufnehmen mit 87
Bearbeiten
Automatisch in Sequenz umwandeln, Befehl 186
Clips im Originalprogramm 32
Clips teilen 206
in der Zuschneideansicht abbrechen 199
Leerräume zwischen Clips löschen 208
Löschen und Lücke schließen 193, 195, 196
L-Schnitt-Bearbeitung 194
neu anordnen 204
Rollen 193, 195
Teilung 238
überlagern 178
Überlagerungen 178
Überschieben 197, 198
überschieben 197, 198
Unterschieben 198
verbundene Clips 237
Vorschau in der Zuschneideansicht 199
zuschneiden 192
bearbeiten
Zuschneideansicht 192
Bearbeiten in Audition 31
Bearbeitung
offline 87
online 87
Bearbeitungsmodus 155
Bedienfelder
andocken und gruppieren 8
Größe ändern 10
öffnen und schließen 11
Bedienfeldmenüs 16
Befehl „Überlagerung einfügen“ 208
Beim Schreiben schützen, Befehl 255
Beleuchtungseffekte
Position, Skalierung und Drehung anpassen 314
Strukturen anwenden 356
Wissenswertes 382
Benutzerdefinierte Ablagen 311
Benutzeroberfläche
Arbeitsbereiche 21
Helligkeit 13, 17
Berechnungen Effekt 387
Bereich „Metadaten“ 131
Bereich für geschützte Aktion, Einstellung 56
Bereich für geschützte Titel 136
Bereich für geschützten Titel, Einstellung 56
Bereiche für geschützte Aktionen. *Siehe* Geschützte Bereiche
Bereiche, anzeigen 141
Beschneiden & Skalieren Effekt 438
Beschneiden von Videos vor dem Export 489
Bewegte Maske 472
Bewegung, Effekt 299
Bewegungseffekt 313
Bewegungspfade
bearbeiten 316
Bewegungswerte
Konvertierung in After Effects 38
Bézier-Formen, Optionen festlegen 282
Bézier-Keyframes
erstellen 459
Griffpunkte anpassen 458
Bild-im-Bild, Effekt 312
Bildlauf
Schnittfenster 209
Bildmaske-Key Effekt 422
Bildmaske-Key, Effekt 470
Bildzeilen 321
Bitrate 481, 494
Bitte lesen, Datei 2
Bittiefe
Audiodaten 240, 492
exportieren 494
Farbe 482, 494
Video 155
Blendenflecke Effekt 414
Blöcke, Audio 492
Blue Screen-Key 419
Bluescreen. *Siehe* Keying
Einführung

Blu-Ray Disc
H.264 483, 489
MPEG2 483, 489
Blu-Ray Discs
erstellen 28
BMP
importieren 96
Brechung Effekt 409
Breitbildprojekte 159
Bridge 23, 31
Bump Layer 356
Bypass-Option, für Audioeffekte 370

C

CBR-Kodierung 494
CD-ROM
Exportieren 508
Kapazität 508
VCD exportieren 509
CFA-Dateien 108
Chorus Effekt 370
Chroma-Key Effekt 420
Chrominanz
NTSC-Grenzwerte 141
Wissenswertes 141
Cineon-Konverter Effekt 441
Clip Notes 26
Exporteinstellungen 492
exportieren 505
Clipanfang abschneiden, Symbol 192
Clipdaten
Anzeigen 131
mit Metadaten verknüpfen 131
Clipdauer 324, 325
Clipeigenschaften 125
im Schnittfenster anzeigen 321
Clipende abschneiden, Symbol 192
Clipinstanzen 173
Clipkopien 173
erstellen 174
in Master-Clips konvertieren 175
Start und Ende anpassen 175
Wissenswertes 173, 174
Clipmarken
Konvertierung in After Effects 38
Clips
aktivieren und deaktivieren 203
alle Clips auf einer Spur löschen 209
animieren 313, 316
Auswählen 202
bearbeiten, im Originalprogramm 32
deaktivieren 203
ersetzen 187
Farbe entfernen 351
Füllmethode 423
gleichzeitig mit Spuren hinzufügen 183
Griffpunkte 357
gruppieren 203
im Projekt anordnen 120
im Schnittfenster verschieben 204
importieren 94
in das Schnittfenster ziehen 181
in den Programmmonitor ziehen 182
in Quellmonitor öffnen 134
Leerräume dazwischen löschen 208
Masken 473
neu anordnen 204
neu verbinden 237
Original 200
rückwärts abspielen 324
teilen 206, 207
transparent 178
umklappen 438
Verbindung aufheben 237
Verknüpfen und Aufheben der Verknüpfung von Video- und Audioclips 237
Clips kopieren und einfügen 208
Cliptitelframes 175
CMX3600-Format
Exportieren 510
Codecs
Wissenswertes 478
Color Pass Effekt 352, 418
Color-Key Effekt 421, 469
Community-Hilfe 2
Community-Suchmaschine 2
Compressor/Decompressor. *Siehe* Codecs
Constant Bit Rate. *Siehe* CBR-Kodierung
Convolution Kernel Effekt 368
Anpassen der Helligkeit 353
Wissenswertes 381
Crossfade
Audiodaten 249

D

D1/DV-Pixel-Seitenverhältnis 60
Dateibasierter Workflow 27
dateibasierter Workflow 5
dateibasiertes System-Setup 48
Dateien
fehlende 54
importieren 94
suchen 54
überspringen 56
umbenennen 54
Dateien indizieren 94
Dateien übertragen 93, 97
Dateien umschreiben 94
Dateiformate
Optionen in Adobe Media Encoder 488
von Adobe Premiere Pro exportiert 497
Datenrate 481
Dauer
im Quell- und Programmmonitor anzeigen 136
Überblendung 365
Wissenswertes 325
Deckkraft
anpassen 463
im Schnittfenster bearbeiten 454
Titel 286
Deckkraft, Effekt 299
Deckkraftwerte
Konvertierung in After Effects 38
DeClicker-Effekt 371
DeCrackler-Effekt 372
DeEsser Effekt 372
DeHummer Effekt 372
DeNoiser Effekt 373
Device Central 524
Diagramme
anpassen, im Effekteinstellungsfenster 452
anpassen, Schnittfenster 453
im Effekteinstellungsfenster anzeigen 446
Differenzframes 125
Differenzmaske-Key Effekt 471
Digitalisieren
Audio 242
Audiodaten 240
Video 64, 65, 76
Videoaufnahmekarten 77
Direkte Kanäle 466
DLX 95
Dominierendes Halbbild 323
Downloads
Updates, Zusatzmodule und Testversionen 4

Drehung 286, 313
anpassen, im Effekteinstellungsfenster 313
anpassen, Schnittfenster 454
Dreipunktbearbeitung 184
Dreiwege-Farbkorrektur Effekt
Definieren von Farbtonbereichen 347
Entfernen von Farbdarstellungen 338
schnelle Luminanzkorrektur 338
Tonwerte 343
Wissenswertes 400
Drucken auf Band 515
Durch After Effects-Komposition ersetzen 43
Durch Clip ersetzen 187
DV
aufnehmen 75
exportieren 498
importieren 95
DVCPRO 5
HD 482
Pixel-Seitenverhältnis 60
DVDs
automatisch abspielbare DVDs erstellen 508
erstellen 28
exportieren 507
Inhalt vorbereiten 78
Dynamic Link 31
Dynamic Link. *Siehe* Adobe Dynamic Link
Dynamics Effekt 373

E

Ebenen
aus Adobe Premiere Pro erstellen 35
Ebenenübergreifende Berechnung Effekt 387
Ebenenübergreifender Berechnung Effekt.
Ebenenübergreifender Weichzeichner Effekt 384
Ebenenzeitmarken
Konvertierung in Adobe Premiere Pro 36
Echo Effekt 435
Eckpunkt Effekt 404
Eckpunkte
in Verbindungspunkte umwandeln 282
Edit Decision List (EDL) 510
EDL 497
importieren 97
EDL. *Siehe* Edit Decision List
Effekt „Differenzmaske“ 421
Effekt „Schachbrett“ 411
Effekt „Zeitverzerrung“ 436
Effekte
Siehe auch Name des jeweiligen Effekts
aktivieren 308
anpassen und zurücksetzen 308
anzeigen Effekteinstellungsfenster 307
Audio 261
beschleunigen und bremsen 460
entfernen 304, 305
im Schnittfenster anzeigen 446
kopieren und einfügen 304
Liste, im Audiomixer 226
Plug-ins 300
spur-basiert und clip-basiert 300
Vorgaben 309
zuweisen 303
Effekteigenschaften
Konvertierung in Adobe Premiere Pro 36
Effekteinstellungsfenster
Anzeigen von Effekteinstellungen 307
Audiopegel anpassen 247
Effekte beschleunigen und bremsen 460
Keyframes und Diagramme anzeigen 445
Überblendungen anzeigen 362
Wert- und Geschwindigkeitsdiagramme anpassen 452
Wissenswertes 305
Effektfenster 24, 302
Eigenschaften abrufen, Befehl 481
Eigenschaften, Clip 125
Ein-/Ausblenden, Video 463
Einfärben Effekt 403
Einfrieren von Frames 334
Einfügen 182, 185
Einfügen, Befehl
und Marke für die aktuelle Zeit 208
Einstellung „Audio beim Scrubben abspielen“ 244
Einstellungen Anzeigeformat 158
Einzoomen, Schaltfläche 150
Ellipse Effekt 430
Encoder 478
Encore 28
An Encore senden 28
Vorlagen 28
Encore-Kapitelmarkierungen
Abstände 220
manuell hinzufügen 221
Endlosschleife
Zuschneideansicht 199
Entfernen von Spuren 150
Entfernen-Maske Effekt 424
Entzerrung Effekt 393
EQ Effekt 375
Ergänzen, Befehl 208
Ersetzen von Clips 187
erweiterte Bearbeitung 193
Exchange 4
Exporteinstellungen
Siehe auch Adobe Media Encoder
Formatoptionen 488
GIF-Export 504
Exportieren 476
Audiodaten 491, 492, 500
Auf Videoband 515
auf Videoband 515
Bearbeitungsliste (Edit Decision List, EDL) 510
CD-ROM 508
Clip Notes 505
Film 518
Filmdateien 498, 500
für mobile Geräte 524
GIF-Dateiformat 504
In Streaming Video 519
Internet 518
Keyframes 478
Medientypen 476
Methoden 497
MXF 499
OMF-Dateien 500
Standbilder 503, 504
Videoband mit Gerätesteuerung 516
Video-CD, Format 509
Videodateien 497
Wissenswertes 482
Exportieren auf Band 515, 516
Extensible Metadata Platform (XMP) 126
Extrahieren Effekt 381
Extrahieren von Audiodaten 232
Extrahieren-Bearbeitung 207
Extras 4

F

Farbabstimmung Effekt 350, 418
Farbauswahl 346
Farbbalance (HLS) Effekt 392
Farbbalance (RGB) Effekt 392, 418

Farbbalance Effekt 368
Farbbalken 177
Farbdarstellungen
  schnell korrigieren 338
Farbe ändern Effekt 390
Farbe ersetzen Effekt 351, 419
Farbe wählen, Adobe-Dialogfeld 345
Farben
  abstimmen 418
  anpassen 392, 403, 418
  Bittiefe 494
  entfernen 381, 418
  ersetzen 419
  isolieren 418
  Siehe auch Adobe Premiere Pro-Hilfe
Farbkorrektur 380
  Anpassen der Farbe 350
  Anwenden von Effekten 336
  Arbeitsbereich 335
  Definieren von Farbtonbereichen 347
  Entfernen der Farbe 351
  Farbbereich festlegen 348
  Kurven 342
  Referenzmonitor 145
  Wissenswertes 334
Farbräder, für Farbkorrektur 339
Farbrelief Effekt 431
Farbsichere Tonwerte. *Siehe* Vektorbereich
Farbtabelle aus Film erstellen, Option 494
Farbtabellen 494
Farbton, 1 kHz 177
Farbtonausgleich, Farbrad 339
Farbtonbereich, anpassen 368, 389
Farbverlauf Effekt 440
Farbverlauf, Überblendung 367
Farbverläufe
  mit Verlaufeffekt erstellen 417
FAT32-Format
  exportieren 68
FCP
  Siehe Final Cut Pro 111
Fehlende Dateien 85
Fehler, korrigieren 215
Fenster
  aktivieren 11
  öffnen und schließen 11
  schwebend 8
Fenstermenüs 16
Fensters
  Siehe Fensternamen 16
Feste Framerate Effekt 436
Filialdokumente 126
Film exportieren, Befehl 498
Film, Befehl 504
Filmkommentare 240
Filmmaterial
  ersetzen 188
Filmmaterial interpretieren, Befehl 126, 463
Film-Timebase 155
Filmvorspann 176
Final Cut Pro 528
  Clipdaten 112
  Effekte und Überblendungen 112
  Importieren von Projekten 111
  Informationen zum Importieren von Projekten 111
  Multiclips 115
Final Cut Pro
  Kompositionsmodi 114
Fixierte Effekte 299
Flanger Effekt 375
Flash. *Siehe* Adobe Flash
Flimmern reduzieren, Option 323
FLV
  exportieren 519
  Importieren 95
Fotos 32
frame size
  Siehe auch Frame-Seitenverhältnis
Frame vorwärts 139
Frame, Befehl 503
Frame-Digitalisierung 503
Framegröße 62, 156
Frame-Halten
  Konvertierung in After Effects 38
Framerate
  für Export 494
Frames
  Anfangsnummer 157
  Clips mit ausgelassenen Frames erkennen 125
  einfrieren 334
  in Interlaced-Video 321
  navigieren 140
  suchen 140, 171
  überblenden 326
Frame-Seitenverhältnis 58
  Siehe auch Pixel-Seitenverhältnis, Framegröße
Frameseitenverhältnis 61
Fülleigenschaft, von Objekten in Titeln 288
Füllmethoden
  Blitz Effekt 415
  Konvertierung in Adobe Premiere Pro 36
  Schachbrett Effekt 412, 414
  und Füllwerkzeug-Effekt 417
  und Kreis-Effekt 412
  und Zoom-Effekt 406
Füllwerkzeug Effekt 416

G

Gamma-Korrektur Effekt 419
Gaußscher Weichzeichner Effekt 385
Generieren Effekte
  Verlauf Effekt 417
Gerade Halbbilder. *Siehe* Interlaced-Video
Geräte kalibrieren 68
Gerätesteuerung 516
  Aufnahme mit 68
  Fehlerbehebung 517
  Geräteeinstellungen 69
  ohne Gerätesteuerung aufnehmen 71
  Plug-Ins 69
Geschützte Bereiche
  Bereich für geschützte Aktionen 136
  Bereich für geschützte Titel 136
  im Quell- und Programmmonitor anzeigen 136
  im Titelfenster 271
  Titel 271
  Wissenswertes 271
Geschwindigkeit
  Zeit-Neuzuordnung 326
Geschwindigkeit einstellen 324
Geschwindigkeit, Clip 324
Geschwindigkeitsdiagramme 452
Geschwindigkeitseigenschaft
  Konvertierung in After Effects 38
Geteilter Bildschirm, Effekt 312
Ghosting Effekt 385
GIF 95
GIF-Animation, Format
  exportieren 504
GIF-Format
  Siehe auch animiertes GIF-Format
  importieren 104
Glanz, zu Titeln hinzufügen 290
Glätten Effekt 383
Google Video 519
GPUEffekte 301

Graustufen 368
Erstellen aus Farbclips 381, 392, 418
Green Screen-Key, Effekt 423
Griffpunkte, für Clips 357
Grobkörniges Video 74
Größenänderungssymbol 152
Grundlinienverschiebung 277
Gruppieren, Befehl 204
Gruppierung aufheben, Befehl 204

H

H.264 482, 488
Halbbilddominanz 323
Halbbilder
in Interlaced-Frames 321
Reihenfolge 156, 323, 494
Halbbildoptionen, Befehl 323
Hand 13, 15
HD
aufnehmen 76
exportieren 498
Pixel-Seitenverhältnis 60
Projekte 160
HDV 482
aufnehmen 75
exportieren 498
H.264 488
Pixel-Seitenverhältnis 60
Projekte 160
Helligkeit
ändern in Benutzeroberfläche 13
anpassen 368, 389
Anpassen, Convolution Kernel Effekt 353
Helligkeit & Kontrast Effekt 368, 389
Herausnehmen 207
Heruntermischen 264, 492
High-Definition-Video 482
Hinzufügen von Clips zu Sequenzen 181
Hochpass Effekt 376
Höhen Effekt 379
Horizontal spiegeln Effekt 439
Horizontale Ablenkung Effekt 439
Horizontale Bildzeilen 321
Horizontaler Text 274

I

IEEE 1394 64
Illustrator. *Siehe* Adobe Illustrator
Importieren
After Effects-Kompositionen 111
Audiodateien 107
Audiodaten von CD 107
AVCHD 102
MXF 101
P2 DVCPRO 102
Schnittfenster 507
Sequenzen 110, 111
Standbilder 104
XDCAM EX 102
XDCAM HD 102
Importieren, Befehl 94
In Adobe Soundbooth bearbeiten 31
In Farbe ändern Effekt 391
In Projekt einfügen, Befehl 200
In- und Out-Points 192
bearbeiten 192
Sample-basiert für Audio 236
setzen für Teilungen 239
Verwenden 189
In- und Out-Points der Sequenz
um eine Auswahl setzen 188
Informationsfenster 15
aktuelle Auswahldaten 15
Inhalte für Mobilgeräte, testen 525
In-Point setzen, Schaltfläche 188, 190
Integrierte Alphakanäle 466
Interlaced-Video 321, 334
Internet
Dateien exportieren 518
Internet. *Siehe* Internet
Interpolation 457
Interpretieren von Filmmaterial 62
ändern 63
iPod-Video 165, 488

J

Jalousien Effekt 441
JKL-Tasten 140
Jog-Regler 195
JPG
importieren 96
J-Schnitt-Bearbeitung 194, 238

K

Kamera Effekt 438
Kamera weichzeichnen Effekt 383
Kammeffekt. *Siehe* Zusammenfügen
Kanal Effekte
Arithmetik Effekt 386
Kanäle
Siehe auch Alphakanäle
5.1 Surround-Audio 223
Audiokanäle zuordnen 229
exportierte Audiodaten 492
Mono 222
Stereo 222
Kanäle vertauschen Effekt 379
Kanallautstärkeeffekt
Konvertierung in After Effects 38
Kanalmischereffekt 368
Kanalmixer Effekt 352, 392
Kanal-Weichzeichner Effekt 383
Kanten
hervorheben 430, 432
Kanten abschrägen Effekt 428
Kanten aufrauen Effekt 433
Kapitälchen 277, 278
Karten drehen, Überblendung 367
Kassettendecks 242
Ken Burns Effekt 319
Kennzeichnungen verwenden 122
Kerning 277
Keyframes
Siehe auch Bézier-Keyframes, Komprimierungs-Keyframes
anpassen 445
Audio 445
auswählen 451
Datenrate für Komprimierung bewerten 125
Eigenschaften anzeigen 447
Einführung 444
hinzufügen 449
im Effekteinstellungsfenster anzeigen 446
im Schnittfenster anzeigen 446
Interpolationsmethode ändern 458
kopieren und einfügen, Effekteinstellungsfenster 456
kopieren und einfügen, Schnittfenster 456
löschen 452
Navigation 451
während Automatisierung reduzieren 454
Werte festlegen 454
Keyframe-Zusammenfassung 445
Keying
Einführung 467

Keys
Bildmaske 470
Blue Screen 419
Color 469
Differenzmaske 471
Non-Red 423
RGB-Differenz 424
Spurmaske 472
Kinofilm (Motion-Picture-Film) 518
Knackgeräusche, entfernen 372
Knistern, entfernen 371
Kommentare
in Marken 219
Kompositionen
Offline, Adobe Dynamic Link 44
Komprimiertes Audio 108
Komprimierung
Wissenswertes 478
Komprimierungs-Keyframes 125, 478, 496
Konstante Leistung, Audioüberblendung 379
Konstante Verstärkung, Audioüberblendung 379
Kontextmenüs 16
Kontrast, anpassen 368, 389
Kontrollpunkte 281
Konturen finden Effekt 432
Kopieren und Einfügen
Clips 208
Effekte 304
Textobjekte zwischen Anwendungen 270
Werte 456
zwischen Adobe Premiere Pro und After Effects 35
Korrekturen 215
Korrekturmasken 422, 473
Kreis Effekt 412
Kriechende Titel, Wissenswertes 296
Kunstlicht
Farbbalken 177
Kurven
Luminanz- und Farbkorrektur 342
Richtungslinien 281
Zeichnen mit Zeichenstift-Werkzeug 281

L

Latch, Automatisierungsoption 256
Laufweite, Text 277
Lautstärke
Konvertierung in Adobe Premiere Pro 36
Lautstärke Effekt 244, 379
Lautstärke, Effekt 299, 447
Lautstärke/Kanal Effekt 370
Lautstärkeaudiofilter
Konvertierung in After Effects 38
Leitungsrauschen (Audio) Effekt 377
Letterboxing 58
Lichtbrechung simulieren 414
Lichthöfe
entfernen 424
erstellen 434
Lineare Blende Effekt 440
Links ausfüllen und Rechts ausfüllen Effekte 375
Linsenverzerrung Effekt 405
Logos 284
zu Titeln hinzufügen 284
Löschen und Lücke schließen 13, 14, 193, 194, 195, 196, 208
Löschen und Lücke schließen, Befehl 208
L-Schnitt-Bearbeitung 194, 238
Luminanz
anpassen, mit Tonwerten 343
messen 141
mit Kurven anpassen 342
schnelle Korrektur 338
Luminanz-Key Effekt 422
Luminanzkorrektur Effekt 347, 395
Luminanzkurve Effekt
anwenden 342
Wissenswertes 396

M

M1V 95
M2T
importieren 95
M2TS 95
M4V 95
Malen animieren Effekt 417
Manuelle Aufnahme 71
Siehe auch Batchaufnahme
Marke für die aktuelle Zeit
im Schnittfenster verschieben 148
navigieren, zu Keyframes 451
Marke setzen, Schaltfläche im Schnittfenster 216
Marken
Dauer 219
Effekteinstellungsfenster 309
hinzufügen 216
Kommentare einfügen 219
nummeriert 216
suchen, verschieben, löschen 218
markers
Siehe auch Encore-Kapitelmarkierungen
about 216
Maske festlegen (Effekt) 388
Masken 465
bewegte 472
entfernen 475
Konvertierung in Adobe Premiere Pro 36
Korrektur 473
Spur 472
Vollfarbmaske 474
Wissenswertes 466, 470
Maskierte Alphakanäle 466
Master, Audio 226
Matten
Konvertierung in Adobe Premiere Pro 36
Maximale Bittiefe, Einstellung 155
Media Encoder. *Siehe* Adobe Media Encoder
Media-Browser 97
Median, Effekt 425
Medien verbinden, Befehl 85
Medien-Cache 212
Mehrere Monitore 13
Menüs
anzeigen 16
Bedienfeldmenüs 16
Fenstermenüs 16
Kontext 16
Metadaten 127, 131
bearbeiten 129
Dateien, Clips und Projekte 128
durchsuchen 129
ein- und ausblenden 130
erstellen 130
MPEG-2-Dateien 480
Sprache in Text 200
Wissenswertes 126
Metadatenfenster 127
Metadaten-Workflow 44
Mischen, Audio 224, 248
Mit Struktur versehen Effekt 434
Mobile Geräte
After Effects-Inhalte optimieren für 525
Premiere Pro-Inhalte optimieren für 525
Mobilgeräte 165
Monitor „RGB-Parade“ 144
Monitor „Wellenform“ 143
Monoaudiospuren 222

Mosaik Effekt 432
MOV
exportieren 498
importieren 95
MP3
Importieren 96
MP3-Format
Wissenswertes 108
MP4
importieren 95
MPEG
importieren 95
MPEG1
Layer 3-Format 108
VCD-Variante 509
MPEG2-DVD 28
MPEG4
H.264 488
MPEG-Formate
Multiplexer-Vorgabeoptionen 496
Vorgaben 480
Wissenswertes 480
MTS
importieren 95
MultibandCompressor Effekt 376
Multi-Kamera-Bearbeitung
aufnehmen 168
Clips abspielen 169
Clips einfügen und überlagern 170
neu aufnehmen 169
Schnittfenster 170
Synchronisieren von Clips 168
Wissenswertes 166
Zusammenstellen von Clips 167
Multi-Kamera-Monitor 20
Multiplexing 496
Multitap-Verzögerung Effekt 377
MXF
exportieren 499
importieren 95, 101
MXF-Dateien,importieren 101
MySpace-Video 519

N

Nach Schreiben zu „Touch“ wechseln, Befehl 256
Neigung 277
Neuanordnen 204
Neue Funktionen in Adobe Premiere Pro CS4 5
Neuer Referenzmonitor, Befehl 145
Neues Projekt, Befehl 154
Neues Schnittfenster 153
Audiospuren 17, 153
Videospuren 17
Neuverbinden von Clips 237
Nicht maskierte Kanäle 466
Non-Interlaced-Video 321
Non-Red-Key, Effekt 423
Normalisieren
Clips 245
Masterspur 246
NTFS-Format
exportieren 68
NTSC
Timebase 155
Videosignalkomponenten 141
Nullpunkt der Sequenz, Befehl 189
Nummerierte Standbilder, Option 107
Nummerierte Standbilder. *Siehe* Standbilder

O

Objekte
ausrichten 285
Deckkraft ändern 286
Drehen 286
Eigenschaften 288
Füllung ändern 288
positionieren 286
Schlagschatten erstellen 293
Skalieren 286
transformieren 286
verteilen 285
Offline bearbeiten (Befehl) 87
Offline, Dateioption 57
Offline-Bearbeitung 87
Offlinedateien 82, 85
Offline-Kompositionen 44
Öffnen, Dialogfeld 56
OMF 497
OMF-Dateien
exportieren 29
OMF-Dateien, exportieren 500
Online-Bearbeitung 87, 512
Online-Ressourcen 4
OnLocation 21
Ordner
importieren 94, 99
Original bearbeiten 31, 32
Originalclips 173
Originalspuren 183
Out-Point setzen, Schaltfläche 188, 190
Out-Points
Siehe In- und Out-Points
Overscan 271

P

P2 5
Audio 231
Kameras, DV oder HDV aufnehmen von 75
Medien, exportieren 499
Projektvorgaben 160
zuschneiden 514
P2-Medien, importieren 101
PAL-Timebase 155
Panasonic P2
importieren 95
Parametrischer EQ Effekt 377
Partitionen 53
Einfügen, Befehl
und Keyframes 456
PDF-Dateien
Clip Notes-Kommentare exportieren 505
PEK-Dateien 109
Pfadtext
erstellen in Titeln 274
Wissenswertes 274
Pfad-Textwerkzeug 274
Phasenverschiebung des Tons 377
Phaser-Effekt 377
Photoshop 32
Vorgaben 63
Pinselstriche Effekt 431
Pipetten, Tonwertspreizung festlegen 345
Pipettenfüllung Effekt 413
PitchShifter Effekt 378
Pixel,zuschneiden mit Effekt „Beschneiden & Skalieren“ 438
Pixel-Seitenverhältnis 60
Siehe auch Frame-Seitenverhältnis
allgemeine Einstellungen 156
ändern 62
einstellen 156
Exportierte Standbilder 503
Grundlagen 59
Pixel-Seitenverhältnis, Regeln
ändern 63
Plattenspieler 242
Plattformübergreifender Arbeitsablauf 30

Plattformübergreifender Workflow 30
Plug-Ins, Effekte 300
Portable Document Format. *Siehe* PDF-Dateien
Positionseigenschaft
  anpassen 313
  verwenden, Animation von Clips 316
PPJ
  importieren 97
Premiere Elements, Importieren von Projekten 110
Premiere Pro. *Siehe* Adobe Premiere Pro
Premiere Pro. *Siehe* Adobe Premiere Pro
Programmmonitor 20
  Anzeigemodus 137
  Audioeinheiten festlegen 227
  Audio-Samples 236
  Bewegung animieren 316
  verknüpfen, mit Referenzmonitor 145
  Wiedergabe 138
  Wissenswertes 133
  Zeit-Steuerelemente 135
Progressives Scannen 321
Projektdatei 54
Projekte
  ältere Projekte importieren 110
  auf einen anderen Computer übertragen 57
  erstellen 154
  öffnen 56
  Wissenswertes 54
Projekteinstellungen
  anpassen 155
  Wissenswertes 156
Projektfenster 23
  Ablagen 120
  anpassen 116
  Spalten anpassen 117
  Wissenswertes 23
  Zellen bearbeiten 124
Projektmanager
  online bearbeiten 512
  Verwenden 512
  Wissenswertes 512
Protokollfenster 215, 216
PRPROJ
  importieren 97
PSP-Geräte (PlayStation Portable) 488
PSP-Projekte (PlayStation Portable) 165
Pulldown 163
  entfernen 163
Drucken von Text in Titeln 274
Punkttext
  skalieren 286
  Vergleich mit Absatztext 274

Q

Quadratische Pixel 60
  Filmmaterial 61
Quadratpixel 59
  Siehe auch Pixel-Seitenverhältnis
Quellmonitor 20
  Anzeigemodus 137
  Audio-Samples 236
  Clip auswählen 190
  Clip öffnen 190
  Clips löschen 135
  Clips öffnen 134
  In- oder Out-Point entfernen 191
  In- und Out-Frames anzeigen 191
  In- und Out-Points 189
  In- und Out-Points festlegen 190
  In- und Out-Points gleichzeitig bewegen 190
  synchronisieren, mit Schnittfenster 140
  Wiedergabe 138
  Wissenswertes 23, 133
  Zeit-Steuerelemente 135
  zu In- oder Out-Point spulen 191
QuickInfo
  für Arbeitsbereichsbalken 210
  Über 528
QuickInfos
  Keyframes 447
QuickTime 95
  Kodierungsvorgaben 490
QuickTime (MOV), Format
  exportieren 519

R

Radialer Schatten Effekt 429
Radiales Wischen Effekt 441
Rahmen maximieren 12
Rahmengröße 17
Rahmengröße wiederherstellen 12
Rasierklinge 13, 14, 206
Raster Effekt 413
Rastern
  Adobe Illustrator-Dateien 105
  Logoobjekte in Titeln 284
Rate ausdehnen 13, 14, 324
Rate, Einstellung 158
RealMedia-Dateien exportieren 519
Rechteckige Pixel 59
  Siehe auch Pixel-Seitenverhältnis
RED-Kamera
  Anzeigemodi für 134
Referenzmonitor
  verknüpfen, mit Programmmonitor 145
  Wissenswertes 145
Reflexionen 406
Registrierung der Software 1
Relief Effekt 432
Renderdateien löschen, Befehl 211
Renderdateien. *Siehe* Vorschaudateien
Rendering 39
  Effektreihenfolge 299
  Verarbeitungsreihenfolge 464
Rendering-Optimierung 53
Rendering-Vorschauen 17
Rendern
  Siehe auch Vorschau
  Audio 51
  Wissenswertes 209
RGB-Differenz-Key, Effekt 424
RGB-Farbkorrektur Effekt
  Definieren von Farbtonbereichen 347
  Wissenswertes 397
RGB-Kurven Effekt
  anwenden 342
  Wissenswertes 399
RGB-Parade (Einstellung) 137
Richtungslinien 281
Richtungsunschärfe Effekt 384
Rollen 13, 14, 193, 194, 195, 238
Rollen Effekt 439
Rollen. *Siehe* Rollende Titel
rollende Titel 296
RS-232 und RS-422, Kalibrierung und Steuerung 68
Rückgängig
  Bearbeitung in der Zuschneideansicht abbrechen 199
  Befehl Rückgängig 215
  Wissenswertes 215

S

Samplerate
  Audio 240, 491
Schaltfläche „Ausrichten aktivieren/deaktivieren“ 204
Schaltfläche „Sichere Ränder“ 137

Scharfzeichner Effekt 385
Schatten. *Siehe* Schlagschatten
Schatten/Glanzlicht Effekt 382
Schlaf-Modus 74
Schlagschatten 428
  erstellen 293
  in Titeln 293
  zu Objekten hinzufügen 293
Schlosssymbol 152
Schnelle Farbkorrektur Effekt
  Entfernen von Farbdarstellungen 338
  schnelle Luminanzkorrektur 338
  Tonwerte 343
  Wissenswertes 393
Schnelle Farbkorrektur Effekt. *Siehe auch Adobe Premiere Pro-Hilfe*
Schneller Weichzeichner Effekt 385
Schnittfenster
  Audioeinheiten festlegen 227
  Audiopegel 246
  Auto-Rollen 17
  Bildlauf 209
  Bildlauf während der Vorschau 213
  Bildschirm für Bildschirm blättern 148
  Clips verschieben 204
  Keyframe-Diagramme bearbeiten 453
  Keyframes 449
  Keyframes bearbeiten 444
  Keyframe-Werte festlegen 454
  synchronisieren, mit Quellmonitor 140
  Warnbalken, diagonal 358
  Wissenswertes 24, 147
Schriftarten
  Schriftinstallation 2
Schriftbrowser 276
Schriften
  im Titelfenster-Eigenschaftenbereich angeben 277
  in Titeln ändern 276, 277, 286
  Kapitälchen verwenden 277
  unterstrichen 278
Schützen von Spuren und Aufheben des Schutzes 150
Schwarz & Weiß Effekt 418
Schwarzes Video 177
Schwarzstreifen 177
Schwebende Fenster 8
Schwellenwert Effekt 435
Schwingungen Effekt 408
SECAM-Standard
  Timebase 155
Seite aufrollen Effekt 409
Seitenverhältnis 58
  Frame 58
  Pixel 59, 60, 156
  Wissenswertes 57
Sekundäre Farbkorrektur
  Farbbereich festlegen 348
  Steuerelemente 398
Sendefähige Farben Effekt 390
Sends
  Sendslisten 226, 262
  Wissenswertes 262
Sequenz der In- und Out-Points
  entfernen 188
  setzen 188
Sequenzen
  auf Videoband aufnehmen 516
  Clips hinzufügen 178
  Details anzeigen 148
  in separatem Schnittfenster anzeigen 170
  In- und Out-Points setzen 188
  mehrere 170
  Standardeinstellungen 170
  Startzeit festlegen 189
  verschachteln 171
  Vorschau 209
  wechseln 170
  weitere Sequenzen anzeigen 189
Sequenzmarken
  Konvertierung in After Effects 38
Skalieren
  EPS-Dateien 94
  Titel 286
Skalieren zur Größenanpassung 489
Skalierungseigenschaft 313
Software
  Aktivierung 1
  Downloads 4
  Registrierung 1
Solarisation Effekt 434
Solo, Schaltfläche 226
Soundbooth 31
Soundbooth. *Siehe* Adobe Soundbooth
Speicherverwaltung 53
Spiegeln Effekt 406
Spielraum 240
Split-Halbbild-Frames 163
Sprachsuche 44
Sprachtranskription 44, 200
Spur
  Lautstärke 447
Spurauswahl 13, 14, 203, 209
Spuren
  Audiodaten bearbeiten 224
  Audiodaten ein- und ausblenden 226
  Ausgabe routen 264
  Clips löschen 209
  Clips verschieben 204
  schützen und den Schutz aufheben 152
  Verwenden 150
  Ziel angeben 179
Spuren anzeigen/ausblenden, Befehl 226
Spuren hinzufügen, Befehl 150
Spurmaske-Key Effekt 424
Spurmaske-Key, Effekt 472
StabVerst Effekt 382
Standardeffekte 299
Standardüberblendungen 361
Standardwert für Skalierung auf Framegröße 17, 211
Standbild, Befehl 334
Standbilder
  Adobe Illustrator 105
  Exportieren 503, 504
  für Export optimieren 495
  importieren 104
  nummerierte Sequenz 107
  Pixel-Seitenverhältnis 503
  Standardanzeigedauer 17
  zoomen und schwenken 312
Standbildereinstellungen optimieren, Einstellung 495
Standbildsequenz
  Importieren 99
Staub und Kratzer Effekt
  Wissenswertes 425
Steinberg VST-Plug-Ins. *Siehe* VST-Plug-Ins
Stereo, Audio
  Wissenswertes 222
Stereo, Audiodaten
  aufteilen, auf Monoclips 233
  Tonschwenk und Balanceregelung 259
Stereo-Mischpult-Effekt
  Konvertierung in Adobe Premiere Pro 36
Stile
  auf Titel anwenden 294
  Bibliotheken 295
  für Titel erstellen 288, 293
  löschen 295

Standard festlegen 295
Stilfelder ändern 293
umbenennen 295
verwenden 288
Wissenswertes 293
Störung und Körnung Effekte
Störungen HLS Auto Effekt 427
Störungen HLS Effekt 427
Störung und Körnung, Effekte
Median, Effekt 425
Störungs- und Körnungs-Effekte
Rauschen 425
Störungen – Alpha 426
Streaming Video
exportieren 519
Striche
löschen 292
Reihenfolge ändern 292
Wissenswertes 291
zu Titeln hinzufügen 291
Striping, Bänder 90
Stroboskop Effekt 434
Strudel Effekt 408
Strukturen
simulieren, in Clips 434
Submix-Audiospuren
Ausgabe 264
Wissenswertes 222, 261
Subwoofer 258
suchen
Ressource durch Navigieren 123
Ressource durch Suchen 123
Ressource nach Kriterien 123
Suchen von Frames
in verschachtelten Sequenzen 171
Schnittfenster und Quellmonitor 140
Super-Zeitlupe 436
Surround-Audio
Siehe auch 5.1 Surround-Audio
Surround-Audiodaten
Tonschwenk- und Balanceoptionen 258
SWF
importieren 96
SWF-Dateien
exportieren 29
Symbol „Clipanfang abschneiden“ 196
Symbol „Clipende abschneiden“ 196
Synchronisieren 75
Audio und Video 237
Quellmonitor und Schnittfenster 140
Synthetik
Farbton 177
Schwarzes Video 177
System-Setup
analoge Videos 49
dateibasiert 48
DV oder HDV 46
SD-SDI, HD-SDI oder Component 47
S-Video oder Composite 49
Szenensuche 73

T

Tabstopps
Wissenswertes 278
Tabulatoren
Tabstopps 278
Tagged Image Format File (TIF, TIFF). *Siehe* TIFF-Format
Targa-Format
Exportieren in 504
Tastaturbefehle
anpassen 528
Anpassung 528
drucken 530
löschen 529
Satz wechseln 530
suchen 528
Werkseinstellungen 528
Wissenswertes 528
Tastenkombinationen
Standard 530
Teilen von Clips 207
Teilung 194, 238
Temp-Dateien 51
Testversionen 4
Text
Ausrichtung 276
formatieren 276
Grundlinienverschiebung 277
Kerning 277
Laufweite 277
Neigung 277
Titel hinzufügen 274
unterstrichen 278
Werkzeuge 274
Zeilenabstand 277
Textfeld
Größe ändern 274, 278
Tabstopps festlegen 278
Zeilenumbruch 274
Textobjekt, Kopieren in andere Anwendungen 270
Textur
Optionen 290
zu Objekten in Titeln hinzufügen 290
zu Titeln hinzufügen 290
TGA. *Siehe* Targa-Format
Tiefpass Effekt 376
TIF
importieren 97
TIFF-Format
als Sequenz importieren 105
als Standbild importieren 104
Exportieren in 504
Tilde (Taste) 12
Timebase
ändern 154
Einstellung 155
Timecode
Anzeigeformate 156
eingeben 91, 148
in der Zuschneideansicht verwenden 195
manuell festlegen 91
verschieben, Einstellung 70
Wissenswertes 88
Timecode Effekt 442
Timecode-Anzeige
Framerate auswählen 119
Timecode-Zahl für die In-Bewegung 197
Timecode-Zahl für die Out-Bewegung 197
Titel
Siehe auch Kriechende Titel, Rollende Titel, Titelobjekte, Titelvorlagen, Titeltext
anzeigen 268
auf Vorlagen basierend 272
Bilder hinzufügen 284
erstellt in älteren Versionen 271
Formen erstellen 280
importieren 271
konvertieren 297
Logos 284
Logos ändern 280
öffnen 268, 270
speichern 293
Stile ändern 293
Stile anwenden 294
Tabstopps verwenden 278
Textfeldgröße ändern 274
Video dahinter anzeigen 270
Titel kriechen. *Siehe* Kriechende Titel

Titel rollen. *Siehe* Rollende Titel
Titelfenster
  Titelfenster-Aktionen 268, 285
  Titelfenster-Eigenschaften 268
  Titelfenster-Hauptbereich 268
  Titelfenster-Stile 268, 288, 293
  Titelfenster-Werkzeuge 268, 280
  Wissenswertes 24
Titelframes 119, 175
Titelobjekte
  ausrichten 285
  Füllung festlegen 288
  Stapelreihenfolge ändern 285
  transformieren 286
  verteilen 285
  Wissenswertes über Eigenschaften 288
Titeltext
  Absatz 274
  Ausrichtung ändern 276
  auswählen 274
  hinzufügen 274
  horizontal 274
  Pfade erstellen 274
  Schriftart ändern 276
  vertikal 274
Tonhöhe
  bei Geschwindigkeitsänderung beibehalten 324
Tonschwenk, Audio 257
Tontrennung Effekt 432
Tonwertkorrektur Effekt 381
Transformieren Effekt 406
Transformierungseigenschaften
  Konvertierung in Adobe Premiere Pro 37
Transkription 200
Transparentes Video 178
Transparenz
  Siehe auch Deckkraft
  Alphakanäle 465
  Bereiche hinzufügen 463
  Keying 465
Turbulentes Versetzen Effekt 407
TV, Titel erstellen und in Vorschau anzeigen 271
Tweening. *Siehe* Keyframes
Tweening. *Siehe* Keyframes.

U

Überblenden Effekt 386
Überblendungen
  Anfangs- und Endframes 366
  Arbeitsablauf 357
  Audiodaten 249
  ausrichten 360, 363
  Ausrichtung 366
  Dauer 365
  einseitig und doppelseitig 358
  Einstellungen 366
  ersetzen 362
  Farbverlauf 367
  Kanten glätten 366
  Rahmen 366
  Standard 361
  verschieben 365
  Vorschau 360, 363
  vorwärts oder rückwärts abspielen 366
  wiederholte Frames 358
  Wissenswertes 356
  zentrieren 366
  zwischen Clips hinzufügen 359, 360
überlagern 178, 182
Überlagern, Schaltfläche 185
Überlagerungen 178
Überschieben 13, 15, 197, 198
Überspringen und Alle überspringen, Optionen 56
Umbenennen
  Spuren 150
Umkehren der Richtung 324
Umkehren Effekt 376, 388
Ungerade Halbbilder. *Siehe* Deinterlacing
unkomprimierte Videowiedergabe 161
Unkomprimiertes High-Definition-Video 482
Unscharf maskieren Effekt 385
Unterschieben 13, 14, 197, 198
Unterstützte Dateiformate
  Exportieren, OMF 500
  für den Import 95
  für den Import von Audio 96
  für den Import von Standbildern 96
  für den Import, Video 95
  Wissenswertes 94
Updates 4

V

VCD-Format
  Exportieren 509
  Wissenswertes 509
Vektorbereich 141
  anzeigen 141
  anzeigen, im Quell- und Programmmonitor 137
  Referenzmonitor 145
Vektorbereiche
  Wissenswertes 141, 142
Verbiegen Effekt 404
Verbindung aufheben, Audio und Video 237
Verbindungspunkte
  in Eckpunkte umwandeln 282
Verbundene Clips
  neu synchronisieren 237
  überschreiben 237
  verbinden 237
  Verbindung aufheben 237
  Wissenswertes 237
Verfügbare Vorgaben 154, 155
Verknüpfen von Monitoren 145
Verlauf Effekt 417
Verschachtelte Sequenzen 171
Verschieben Effekt 406
Version Cue 31
Verteilen von Objekten 285
verteilte Clips 103
verteilte Karten 103
Vertikal spiegeln Effekt 439
Vertikale Ablenkung Effekt 439
Vertikaler Text
  in Titeln 274
Verzerren von Bildern 404
Verzögerung Effekt 373
Video
  aus Premiere Pro importieren 35
  Deinterlacing 322
  Flimmern reduzieren 323
  Halbbilddominanz 323
  Halbbilder und Frames 321
  High-Definition 482
  Interlacing 321, 322
  progressives Scannen 321
  Pulldown entfernen 163
  Tipps für die Erstellung 520
Videoaufnahmekarten 77

Videoband
Aufnehmen 515, 517
aufnehmen 515, 516
aufzeichnen ohne Gerätesteuerung 517
Gerätesteuerung 516
Videobegrenzer Effekt 403
Video-CD. *Siehe* VCD-Format
Videodateien
bei mobilen Geräten 525
exportieren 497
Videofiltereigenschaften
Konvertierung in After Effects 38
Video-Rendering Einstellungen 155
Videos
ein-/ausblenden 463
Videosignalkomponenten, messen 141
Videoüberblendung anwenden, Befehl 361
Videoüberblendungen
Konvertierung in After Effects 38
Vier-Farben-Verlauf Effekt 410
Vierpunktbearbeitung
Clip einpassen, Optionen 185
Wissenswertes 184
Virtual Studio Technology. *Siehe* VST-Plug-Ins
VOB
importieren 96
Vollton-Composite Effekt 389
Voreinstellungen 16
ändern 16
Audio 17
Audiogeräte 18, 50
automatisch speichern 18
Gerätesteuerung 19
Kennzeichnungsfarben 19
Medien 19
Medien-Cache-Datenbank 19
Playereinstellungen 20
Standard-Kennzeichnung 19
Timecode 19
Titelfenster 20
zuschneiden 20
Vorgaben
Ablagen 311
Effekte 309
erstellen und speichern 309
Export 486
Vorheriger Schnittpunkt, Schaltfläche 199
Vorlagen für Titel 272
Vorlaufzeit
Einstellung 70
Vorschau
Sequenzen 209
volle Framerate 209
Vorschaudateien 211
Vorspann 517
Voreinstellungen 17
Vorspann, Filmvorspann 176
VST-Plug-Ins 251, 253

W

WAV
importieren 96
Web
Verknüpfungen 219
Weich- und Scharfzeichnen Effekte
Ebenenübergreifender Weichzeichner Effekt 384
Wellen (kreisförmig) Effekt 409
Wellenform
Audio 228
Audio zoomen 191
Wellenform-Monitor 141, 143
anzeigen 141
im Quell- und Programmmonitor anzeigen 137
Referenzmonitor 145
RGB-Parade 137
Wissenswertes 141
YCbCr-Parade 137
Werkzeuge
Fenster 13
Tastaturbefehle 14
Wert- und Geschwindigkeitsdiagramme, anpassen 452
Wertdiagramme 452
Widerhall Effekt 378
Wie Stereo behandeln, Befehl 234
Wiedergabe
Jog- oder Shuttle-Regler 139
Schnittfenster 148
Steuerelemente des Referenzmonitors 146
Steuerelemente im Monitorfenster 139
Vorschau der Sequenzen anzeigen 209
Wiederholen Effekt 432
Windows Media Audio (WMA), Format
dekomprimieren 108
Windows Media-Format
Codecs angeben 490
exportieren 519
Winkel, Farbrad 339
WM9 HDTV 482
WMV 96
Wölben Effekt 406
Workflow 21
bandlos 27
plattformübergreifend 30
Überblick 21

X

XDCAM
HD aufnehmen von 76
Kameras, DV oder HDV aufnehmen von 75
XDCAM EX 5
XML 497
importieren 97
XMP (eXtensible Metadata Platform)
Software Development Kit 127
Wissenswertes 126

Y

Yahoo! Video 519
YCbCr-Parade 137
Monitor 144
YouTube-Video 519

Z

Zeichenstift-Werkzeug im Titelfenster 280
gerade Linien zeichnen 281
Kurven zeichnen 281
Zeichenstift-Werkzeug im Werkzeugfenster 13, 15
Keyframes auswählen 451
Zeichnen
Formen in Titeln 280
gerade Segmente mit Zeichenstift-Werkzeug 281
Kurven mit Zeichenstift-Werkzeug 281
Zeilenabstand 277
Zeit automatisch abstimmen Voreinstellung 256
Zeitanzeige
Beschreibung 136
Zeitdehnungseigenschaft
Konvertierung in Adobe Premiere Pro 37

Zeitleiste
sequenzielles Wechseln 140
verwenden, im Referenzmonitor 146
Zeitleisten
Quell- und Programmmonitor 136
Zeit-Neuzuordnung
Fixierter Effekt 299
Wissenswertes 326
Zeitsteuerelemente 136
Zellmuster Effekt 410
Zielgruppen-Kodierungseinstellungen 490
Zielsequenz bei der Multi-Kamera-Bearbeitung 168
Zielspuren angeben 180
Zischgeräusche entfernen 372
Zoom 13, 15, 150
Zoom, Wellenform 191
Zoomen Effekt 405
Zoomfaktoreinstellungen, Quell- und Programmmonitor 133
Zu In-Point gehen, Schaltfläche 191
Zugeschnittenes Projekt, mit Projektmanager erstellen 512
Zuordnen von Audiokanälen 229
Zur nächsten Marke gehen, Schaltfläche 218
Zur vorherigen Marke gehen, Schaltfläche 218
Zurück, Befehl 215
Zusammenfalten von Spuren 152
Zusammenfügen
beim Export 495
Frames einfrieren 334
Halbbilder beim Export 489
Zusammenstellen
Wissenswertes 462, 465
Zusatzmodule
im Adobe Store 4
Zuschneideansicht 20
Endlosschleife 199
große Verschiebung festlegen 199
Löschen und Lücke schließen 196
Rollen 195
verwenden 199
Voreinstellungen festlegen 199
Vorschau 199
Zuschneideeffekt
Konvertierung in After Effects 38
Zuschneiden
im Quellmonitor 189
im Schnittfenster 192
Wissenswertes 189